小岛秀夫监制！《潜龙谍影》电影版讲述Snake的新生 | 四叶草涅磐后重生，新公司“种子”成立 | PS3规格调整实为降低成本

LEVELUP 游戏城寨

优惠价¥5.80元

24 LeveL

2007.3A

游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

本期继续随刊赠送“城寨风彩”电子彩票

新作 Previews

无双 大蛇 PS2

奥丁领域 PS2

最终幻想XII 亡灵之翼 NDS

PS3 » 铁拳 6

X360 » 信赖铃音 肖邦之梦/战争猎犬/胜利时刻

Wii » 海贼王 无尽的冒险/佐罗的宿命

MUL » 上古神器/蜘蛛侠 3/哥斯拉 能量释放 星球大战 原力解放

PSP » 机密武装 蔓延/横冲直撞 76

特稿

相聚离开，都有时候

——戏说游戏界一幕幕悲欢离合

掌机研究室

SLOT-1烧录好帮手

EZ三合一直感评测



音乐小特辑·已不存在的近未来

01 无双的开场白/02 背德之吻（奥井亚美演唱）/03 Faraway（近未来特辑）/04 Starry Heavens（近未来特辑）
05 Grow（近未来特辑）/06 My faith（近未来特辑）/07 并且我能做到的是…（近未来特辑）/08 Losing myself（近未来特辑）
09 More than a million miles（近未来特辑）/10 What's Going On（欧美流行推荐）/11 远雷（日韩流行推荐）
12 Just One Last Dance（网友推荐）/13 TOKYO（网友推荐）/14 声优作品赏析（田中敦子）
15 Beauty story（《月面兔兵器米娜》Ending）

CD 音乐小特辑 已不存在的近未来 LEVELUP 游戏城寨 2007.3A

Levelup.cn

Levelup.cn Game Library

游戏资料馆



2007！打造国内最专业的游戏资料馆！



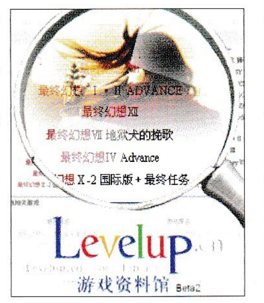


搜索

量身定造

最专业的游戏搜索引擎

- 精确搜索
- 模糊搜索
- 细节搜索



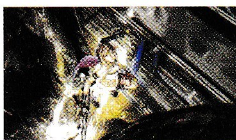
资料

精心准备

最完善的游戏资料档案

- 游戏封面
- 游戏图片
- 游戏信息
- 游戏介绍
- 攻略小说
- 评论心得





互动

共同参与

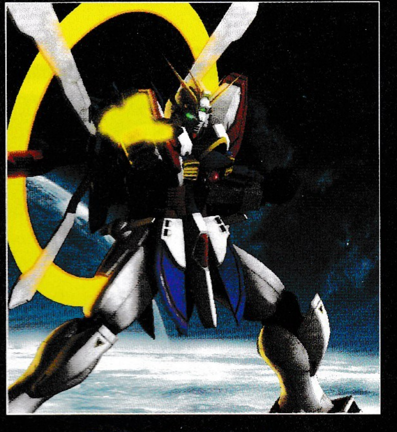
完全互动的游戏信息共享

- 游戏评分
- 资料投稿
- 资料纠错



游戏资料馆热忱邀请大家共同参与！

gl.levelup.cn



COVER STAFF

封面：高达无双
© NBGI
封面设计：周仁龙

Level 24
2007.3A

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

01	无双的开场白	
02	背德之吻	奥井亚美演唱
03	Faraway	近未来特辑
04	Starry Heavens	近未来特辑
05	Grow	近未来特辑
06	My faith	近未来特辑
07	并且我能做到的是…	近未来特辑
08	Losing myself	近未来特辑
09	More than a million miles	近未来特辑
10	What's Going On	欧美流行推荐
11	远雷	日韩流行推荐
12	Just One Last Dance	网友推荐
13	TOKYO	网友推荐
14	声优作品赏析	田中敦子
15	Beauty story	《月面兔兵器米娜》Ending

音乐小特辑



已不存在的近未来

CONTENTS 目录

新闻

新作速报

特稿

掌机研究室

休闲BAR

Web Show

城寨小百科

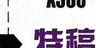
动漫游

美优馆

烈舞阿婆

levelup 音乐台

大寨门







2月1日 星期四

◇THQ公司近日确认，X360平台重量级游戏《黑道圣徒》将登陆索尼PS3主机。据悉，PS3版将支持通过PlayStation Network进行多人联机游戏，但官方没有透露有关PS3手柄的六轴动作感应机能是否会在游戏中应用。

◇Tecmo公司与CeedC联手召开了PC专门网络游戏网站LieVo的相关发表会，会上宣布RED ENTERTAINMENT和SAKURA Internet两家公司正式加盟。并宣布《指环王ONLINE》和《龙与地下城 ONLINE：Stormreach》今后的用户情报将交由LieVo独家经营，同时这两款作品还将登陆次世代家用游戏主机X360和PS3平台。

◇全球第二大连锁快餐业巨头汉堡王（Burger King），在微软的两台主机X360和Xbox的帮助下，集团上一财政季度利润额上涨了40%，净利润达到了3800万美元。公司采取以汉堡套餐与“汉堡王主题”X360和Xbox游戏捆绑销售的方式，去年圣诞假期期间累计售出320万套主题游戏，各种套餐和汉堡的销量也迅速攀升。

2月2日 星期五

◇Capcom公司近日宣布，随NDS游戏《流星的洛克人 飞龙／天马／雄狮》发售时作为预约特典曾赠送的主人公星河昴作佩戴的“流星项链”饰品，由于尖端部分比较尖锐，且材质坚硬，可能会对佩戴者造成伤害，因此将全部回收，并保证回收后将按照名单重新发放其他赠品作为补偿。

◇SCEJ公司将推出于3月1日发售的PS3游戏《高达无双》的同捆版PS3主机。同捆PS3主机为60GB版，售价为开放价格。同时还将附赠《高达无双》技术文档资料、《高达无双》登场角色资料以及艺术卡片一套（共8枚）。

2月3日 星期六

◇在最近一次索尼投资会议上，索尼官方表示，公司已经开始以65毫微米工艺试生产PS3多款芯片，芯片尺寸可以比90nm工艺缩小40%，PS3生产成本将进一步下降。除了采用65毫微米工艺之外，索尼也表示，新的工艺将有助于减少PS3零部件数目，从而大幅降低生产成本。

软件《失落的星球》标价4000万美元！P2

◇EA公司在近日召开的一次公司内部电话会议上确认，由“《模拟人生》系列”之父威尔·怀特领衔开发的，在全球备受玩家好评的模拟游戏超大作《孢子》将登陆任天堂旗下的主机平台。尽管并没有透露具体细节，但不难想象最有可能获得这款人气作品的应该是Wii或NDS。

2月4日 星期日

硬件 欧洲零售商出损招，预定PS3先买PSP！P2

◇Konami公司宣布，人气跳舞游戏“《DDR》系列”的最新作《DDR：热舞派对》将于2007年登陆次世代主机Wii。本作可以使用之前在NGC上发售的《DDR：with MARIO》的专用跳舞毯，在脚踩的同时本作还将对应使用Wii遥控器手柄＋双节棍手柄进行的上肢操作。

软件 《失落的星球》标价4000万美元！



X360动作射击游戏《失落的星球》自公布以来就一直受到了外界的广泛关注，而本作的发行商Capcom及其合作伙伴微软对本作的重视程度更是不言而喻。

早在游戏1月12日登陆北美之前，Capcom就已经提前出货了100万套游戏软件，而本作的销量也没有辜负Capcom的期望。然而另一方面，本作的开发成本以及广告宣传方面的投入也同样是令人难以想象的巨大。

据Capcom公司负责北美和欧洲游戏发行业务的高级副总裁Mark Beaumont透露，《失落的星球》的开发成本高达2000多万美元，而花费在广告宣传上的费用累计起来也有2000万美元之多，这其中包括剧场广告、电视广告、平面媒体广告以及在Xbox Live上公开的演示影像和试玩下载费用，全部费用的总和完全可以说是天文数字。

levelup 网友评论

评论 广告宣传方面的投资自然就比较多啦，不过居然能和游戏开发费用一样高这个确实没想到。（by 16楼）

硬件 欧洲零售商出损招，预定PS3先买PSP！

全球超大唱片连锁店HMV前不久加入了SCEE的PS3欧洲首发零售商行列并于近日开始了PS3主机的首发预定业务，然而HMV官方随后却公布了一个令人吃惊的消息：想要在HMV提前订购PS3的话，必须同时购买一个4GB版PSP套装。

HMV自2月初开始，以电子邮件的形式向客户发送了有关PS3欧洲首发阶段主机预定业务的详细信息，并表示将提供5000个独家特别订购名额，但前提是必须同时购买一个新的4GB版PSP套装，另外还包括两款PSP游戏《杀戮地带 解放》和《伦敦黑帮》，售价累计为674.99英镑，比PS3（60GB版）的官方售价还高249英镑。

尽管PS3在欧洲的售价已经高出日本和美国很多，而这个所谓的PS3预定业务的要价就更是离谱，但相信还是会有不少的忠实支持者为了能在第一时间买到PS3而被迫掏钱。

对于HMV的这一举措，索尼SCEE官方发言人表示：“这只是少数零售商采取的短期促销手段，消费者完全可以自己选择最适合他们的购买方式和地点，支付他们认为最合理的价钱。”

levelup 网友评论

评论1 不用管是不是索尼指使的，既然经销商这么做就已经说明PSP在欧洲销售有多低迷，要靠PS3的首发来硬性搭售，殊不知这会让消费者连PS3也不买。（by 26楼）

评论2 JS想赚钱也要有个限度，这么个搞法让人不禁联想起了各种垃圾网站上的形式多样、种类繁多的各种垃圾广告。（by 38楼）

软件 蓝光步步紧逼HD DVD！PS3拉动蓝光DVD销量

作为次世代两大存储格式，蓝光DVD和HD DVD的争夺一直为业界所关注。由于索尼的新主机PS3内置了蓝光光驱，而X360采用的是外接式HD DVD播放器，因此有不少人相信蓝光依靠PS3应该比HD DVD具备更明显的优势。

尽管PS3在美国和日本首发的成绩并没有达到索尼预期的程度，但根据来自美国权威家庭娱乐调研机构Nielsen VideoScan的调查数据显示，蓝光DVD近来在美国的销量确实呈现出上升趋势，蓝光DVD产品与HD DVD的单周销售比曾一度达到2：1，而PS3对蓝光DVD销量的增长则起到了不可忽视的拉动作用。

根据调查显示，尽管HD DVD比蓝光DVD上市早，但自今年1月以来，蓝光DVD的销量就一直持续增长，“1月7日，HD DVD与蓝光DVD的销量比为100：85.05，到了一周后的1月14日，二者之间的差距被缩小到了100：92.40。”蓝光DVD的增长速度十分明显。

尽管Nielsen VideoScan的报告对索尼来说无疑是一个积极的信号，但现在就断定次世代格式之争的结局显然还为时过早，相信随着新片和大片的不断上映，2007年的市场竞争将更加激烈。

levelup 网友评论

评论1 蓝光的优势很明显，因为HD没有比BD突出的地方，不论从容量还是价格上比较。（by 12楼）

评论2 BD光驱技术授权都要30美元，光授权价格都顶一台DVD售价了，HD因为涉及厂商很少，授权费用甚至比DVD还低，这就是优势。（by 14楼）

软件 顽皮狗PS3新作《神秘海域》亮相



前不久，在SCEA新近注册的几个商标和专利中，一个名为《神秘海域 德雷克船长的宝藏》的名字引起了业界的关注。众所周知，弗朗西斯·德雷克（Francis Drake）是英国著名航海家，其探险足迹最远曾到达过北美的加勒比海地区，至今依然流传有许多神奇的冒险故事。

巧的是这些传奇经历，恰好与顽皮狗在E3上公开的那段PS3平台未名游戏的演示影像有许多相似之处。发生于热带密林中的探险、与敌人的激烈枪战、这款《古墓丽影》风格的解迷和冒险游戏与这个新名称确有许多结合点。

就在新商标的消息传出后不久，顽皮狗公司的一位游戏开发人员在其个人博客上公布了一个《神秘海域 德雷克船长的宝藏》的游戏LOGO，同时还放出了四幅新的游戏画面。没过多久，顽皮狗官方就正式公开了这款PS3新作的首批游戏实际运行画面以及部分概念画。尽管没有确认正式名称及发售日等详情，但从目前已知的情报来看，本作应该就是前不久业内流传的《神秘海域 德雷克船长的宝藏》。

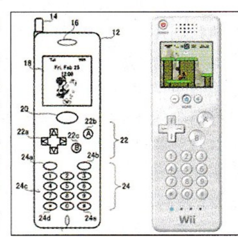
目前游戏尚处开发阶段，不过玩家可以通过这些画面对本作的主人公，内森·德雷克（Nathan Drake）以及游戏的故事背景有一个大体的认识。另外，与之前所传闻的一样，本作将以德雷克船长在中美洲和加勒比海地区的探险为主题，这恐怕也是为了迎合目前海盗主题文化流行而设计的。

levelup 网友评论

评论 E3上的那段影像没得说，强就一个字，况且这种风格的动作冒险游戏非常吸引人，再结合海盗题材应该是个不错的卖点。不过现在公开的情报太少，估计要见到试玩一类的成品可能还要等一段时间。（by 9楼）

硬件 任天堂进军手机市场？游戏手机专利浮出水面

对于任天堂来说，2006年的掌机市场完全可以用大丰收来形容，包括NDS在内的掌机业务，在软、硬件两方面都取得了相当出色的成绩。然而最近从美国商标专利局流传出的一份专利却显示，任天堂似乎对手机游戏市场同样很感兴趣（至少是曾经非常感兴趣），而且有可能会推出一种任天堂自己的游戏手机。



▲任天堂的设计专利图与网络上流传的概念图

这份专利号为7069044的专利设计描述了一种具备游戏功能的移动电话设备，尽管设计样式十分简单，但从设计图上我们却惊讶地发现了马里奥大叔和耀西的身影。游戏的菜单中不仅有《超级马里奥DX》，甚至还出现了《银河战士2》的名字。从这些迹象来看，任天堂确实有过开发一款游戏手机的设想。

再看这份专利在美国商标专利局的申请时间，竟然是2001年的11月，而这份档案的最终颁发日期却是不久前的2006年6月，中间跨度长达近5年之久。这样一份专利直到现在才突然现身，不免让人有些疑惑。或许任天堂真的打算在手机游戏市场大展拳脚，又或许这只是一种单纯的设想，鉴于任天堂在保密工作上一向颇有心得，因此即便真的有这样一个计划，恐怕也只有等任天堂自己为我们揭晓谜底了。

levelup 网友评论

评论1 游戏玩家的手机用户群和手机用户的游戏群体完全是两个不同的概念！老任的游戏固然好玩，但是谁会在意一个纯游戏的手机？看看NG的失败就知道了。（by SEGA最后的旗帜）

评论2 游戏手机？现在的游戏手机是不少，可有几个真正有好游戏支持，看来老任还是要在这上面下苦功夫才行，要是出的话，我支持！（by 索爱幻想）

硬件 噪音问题攻克！ X360新光驱亮相

在已经到来的次世代硬件战争里，不论你支持哪一方，对于微软的次世代主机X360有一点基本可以达成共识，那就是这台主机的动静实在是不小。噪音最大的来源DVD光驱，在运行特别是读取游戏时经常会发出令人烦躁不安的嗡嗡声或呼呼声，这一直是许多X360玩家倍感头疼的地方。

现在，X360恼人的噪音问题终于有望得到彻底的解决，根据来自专业从事研究和破解微软Xbox系列主机的专业组织Xbox-Scene的消息，微软在最近开始上市的新型号X360上终于开始采用新的DVD光驱，从而大大降低主机运行时的噪音。

据Xbox-Scene介绍，他们在拆解并对比了新的X360主机后发现，微软在从去年圣诞节期间开始投入生产的X360主机上使用了明基公司（BenQ）的VAD6038型DVD光驱，代替了老版本X360的东芝－三星和日立－LG生产的DVD光驱。实际测试证明，明基的VAD6038光驱远比原来的光驱要安静得多，甚至读取数据时也比原来的光驱要稍微迅速和顺畅一些。

从目前的实际情况来看，这种新型号DVD光驱可以说是X360在2007年进行的第一项调整。今年，微软还计划为X360提供更小、更"冷静"的65毫微米新型芯片，X360在次世代的前景将更加令人期待。

levelup 网友评论

评论1 新光驱的到来会不会影响以后的刷机呢？这恐怕才是中国玩家们关心的头等大事吧。（by music.snake）

评论2 原来是那个破光驱的问题，我还一直以为是风扇散热属于正常现象呢，跟其他的主机一比才发现我这台X360真的很吵。（by 27楼）

◇THQ公司近日发表了一款以美国职业摔跤为题材的新作，游戏即将全面登陆PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS平台，目前本作的正式名称尚未发表，但预计可能是"《WWE Smackdown Vs RAW》系列"的最新作。

◇EA公司的《指环王 白道会》自正式公布以来经历了相当长一段时间的沉寂，前不久甚至有传闻说EA已经解散了游戏开发小组。近日，EA首席财政官Warren Jenson对外确认，本作的开发工作确实曾一度终止，但游戏开发计划并未取消，只是推出的时间将延期到2008年以后。

2月5日 星期一

◇尽管PS3欧洲首发在即，不过微软似乎并不担心，微软欧洲高级副总裁Chris Lewis近日对媒体表示："目前微软没有降价（销售X360）计划。在欧洲，X360所提供的售价和服务都是无可挑剔的，特别是与我们即将面对的竞争对手相比。" Lewis同时也承认，微软在2007下半个财年将在X360的出货问题上采取相对更加谨慎的策略，在季节性销量浮动、生产成本以及库存量多少三个指标的指导下进行。

◇亚马逊英国购物网站上近日打出了一则《永恒的毁灭公爵》的游戏预定广告，这款销声匿迹长达10年之久的经典FPS游戏的再度出现让许多FANS兴奋不已。尽管该消息并未得到官方的证明，但此前有报道说游戏开发商3D Realms正在招募与引擎和网络的相关程序员和工程师，而开发项目可能正是《毁灭公爵》的续作。

软件 蓝光步步紧逼HD DVD！PS3拉动蓝光DVD销量 P2

◇根据来自PlayStation Magazine的报道，Konami已经正式确认了小岛秀夫领衔开发的《终极地带3》将会登陆索尼次世代主机PS3的消息。据称，小岛秀夫将考虑在《终极地带3》中增加大规模多人联机对战和下载更新服务等次世代主机特有的游戏特性，而PS3的六轴动作感应机能也很有可能将在游戏中被应用。

◇微软公司宣布，X360的廉价版软件系列"X360白金精选"的第二弹将于2007年3月15日在日本市场发售。此次推出的廉价版作品共4款，他们分别是《完美黑暗ZERO》、《火爆狂飙 复仇》、《战地2 现代战争》和《合金猎犬》，价格均为2940日元（原价为7140日元）。

2月6日 星期二

◇据一个诺基亚内部的博客透露，次世代的N-Gage游戏手机目前预定在今年秋天上市，EA Mobile和Gameloft都将为诺基亚的新一代N-Gage手机提供阵容强大的游戏作品，预计将在手机上市后的九月到2007年年底之间陆续推出。

软件 顽皮狗PS3新作《神秘海域》亮相 P3

◇知名网络游戏公司Gungho Online Entertainment于2月6日与任天堂公司共同宣布结成NDS相关授权许诺契约以及制造委托契约，此后Gungho公司将着手进行NDS游戏软件以及卡片的开发。Gungho公司是《仙境传说》、《埃米尔物语》等人气网游开发公司，此前Gungho公司的家用游戏制作一直由子公司GAME ARTS（《格兰迪亚》系列的开发公司）负责。

2月7日 星期三

◇日本周边生产商Thanko公司宣布Wii遥控器手柄用USB充电池以及充电底座套装"USB遥控器手柄充电器"将于2月下旬发售，售价为3480日元每个。该产品采用的是锂电池，电池部分将直接安装在遥控器手柄中，充电时间约3.5小时，使用时间约25小时。

◇Rochester大学的研究者们近日公布了一项长期调研后总结出的研究报告，指出动作要素丰富的电子游戏有助于培养人的观察力。报告列举了一系列数据，证明在接触过一段时间的动作类游戏后，被测试者对事物观察的敏锐程度有了明显的提高，这一调查的意义在于证明了人类大脑控制视觉灵敏度的部分是可以通过锻炼来得到改善和维持的。

硬件 任天堂进军手机市场？游戏手机专利浮出水面 P3

◇暴雪公司高级副总裁 Itzik Ben Bassat 近日再次语出惊人，他在接受记者采访时指出，现在的家用游戏主机在许多方面都越来越接近PC。照此趋势发展下去，用不了五年，电视游戏主机就和PC就没什么区别了，既然PC可以完成全部的工作，那么家用游戏机也将从此销声匿迹。

硬件 噪音问题攻克！X360新光驱亮相 P3

◇Square Enix 公司宣布，"《王国之心》系列"的全球累计出货量已经突破了1000万套大关。其中，初代《王国之心》在日本地区出货150万套，北美300万套，欧洲110万套；《记忆之链》日本出货数为40万套，北美90万套，欧洲20万套；《王国之心 II》日本出货量为110万套，北美170万套，欧洲70万套。

2月8日 星期四

◇根据国外媒体的报道，索尼官方对外界透露，PS3平台射击游戏大作《杀戮地带2》将在不久后的游戏开发者会议（GDC）上正式与业界和玩家们见面。还有消息说，游戏的开发程度甚至已经达到了可以提供现场试玩的水平。

◇继 X360/PS3 游戏《致命惯性》宣告延期之后，光荣公司正式宣布同样对应两大次世代主机的《剑刃风暴 百年战争》的发售日也由原预定的2007年春季延期至2007年内。

软件《战争机器》耗资不足千万！Epic Games获利上亿美元 P4

2月9日 星期五

软件 小岛秀夫监制！《潜龙谍影》电影版讲述Snake的新生 P4

◇Rockstar 公司正式宣布，PS2版的《横行霸道 罪都故事》将于2007年3月6日在北美地区发售，售价未定。本作是2006年10月30日发售的PSP游戏《横行霸道 罪都故事》的移植作品，故事发生在1984年，也就是《横行霸道 罪恶都市》故事发生的两年前。

◇Square Enix公司宣布伴随着NDS新作《最终幻想XII 亡灵之翼》的发售，将同日推出限定版 NDS 主机同捆套装"最终幻想 XII 亡灵之翼 空贼版"，售价为 21840 日元。

2月10日 星期六

◇曾经参与过"《最终幻想》系列"多部作品开发工作的Square Enix公司著名游戏制作人田中弘道近日在接受媒体记者采访时确认，目前他和他率领的开发小组正在着手为微软的X360和Vista平台开发游戏。尽管没有透露任何具体细节，不过他同时暗示，这款游戏同样有可能PS3上推出。

事件 互动娱乐成就奖结果揭晓，《战争机器》席卷8项大奖 P4

◇根据英国路透社的报道，专门负责为任天堂生产 Wii 遥控器手柄的日本三美公司，2007财年的净利润预计将达到102亿日元，同比增长了59%。这一巨大飞跃的背后动力，实际有相当一部分来自于马里奥工厂任天堂的Wii和NDS在全球范围内的热销。

软件 《战争机器》耗资不足千万！Epic Games获利上亿美元

对于广大玩家来说，次世代给人的最直观感觉就是，画面更加美丽、音效更加动听、联机游戏更加精彩，然而对于游戏开发厂商来说，首先要面对的问题就是，游戏开发费用也在随之成倍地飞速增长。

NBGI 公司社长Takeo Takasu此前曾对媒体表示，PS3游戏的平均开发成本在860万美元（约合6700多万人民币）以上，要回收成本游戏的销量起码也要有50万份以上。而Capcom公司高级副总裁Mark Beaumont前不久也曾透露，X360游戏《失落的星球》的开发成本高达2000多万美元。

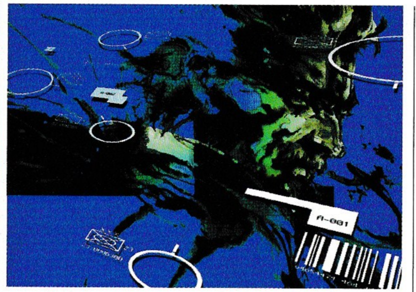
然而情况也不能一概而论，使用"虚幻引擎3"开发的次世代游戏《战争机器》，具备不输给其他任何同类作品的震撼画面和游戏素质，但开发成本却控制在了1000万美元以下，甚至不到《失落的星球》造价的一半多。Epic Games 公司副总裁 Mark Rein在接受媒体采访时透露，《战争机器》的制作成本大约在900–1000万美元之间。

《战争机器》自上市以来，获得了业界和广大玩家的一致首肯，截止到今年1月19日为止，本作的全球累计销量已经突破了300万套，Epic Games因此获利1亿零7百万美元，可谓是名利双收。对于本作所取得的卓越成就和在成本控制上的出色表现，Rein将其归功于公司自行研制开发的著名游戏引擎——"虚幻引擎3"，他强调"虚幻引擎3"不仅是一个优秀的图形引擎，同时也能够最大限度的提高游戏开发效率，因此也可以为其他开发商提供有力的技术支持。

levelup 网友评论

评论 说明日系厂商的技术实力还不过硬，象Capcom这种技术一流的公司尚且如此，其他的就更不用说了，这就是为什么Square Enix会引进"虚幻引擎3"的原因了，这就叫取长补短，现今游戏产业的发展趋势就是这样。（by SLS）

软件 小岛秀夫监制！《潜龙谍影》电影版讲述Snake的新生



索尼影视娱乐有限公司旗下的哥伦比亚电影公司近日宣布，他们已经与Konami公司达成了合作协议，并获得了电影版《潜龙谍影》的影片改编及拍摄权。

据悉，哥伦比亚电影公司计划把这个在电视游戏产业拥有巨大影响力的系列游戏作品拍摄成一部紧张并充满近未来科幻色彩的间谍动作电影，影片将围绕着一位名叫Solid Snake的前特工人员展开。由于恐怖分子占领了位于美国阿拉斯加的一座核设施，美国乃至世界的安全受到了巨大的威胁，已经隐退江湖的Snake不得不再次复出并奉命潜入敌人大本营，粉碎恐怖分子的阴谋。

另据好莱坞媒体的报道，电影版《潜龙谍影》的执行制片人将由"《潜龙谍影》系列"的缔造者、Konami 著名游戏制作人小岛秀夫担当，而电影的编剧则由Michael De Luca担任，电影的拍摄工作也将与小岛秀夫的Kojima工作室进行全面合作。

作为在全球拥有上千万套游戏销量、创造过数十亿美元收入的谍报潜入类动作游戏，"《潜龙谍影》系列"在全球范围内拥有众多的支持者，而本作的电影改编权也一直是各家电影公司争夺的焦点。不过最后，本作的归属权最终由索尼影视娱乐公司获得。

levelup 网友评论

评论1 有了小岛秀夫加入，应该说大家也稍微觉得安心了不少了，我最关心的就是谁来演好SNAKE。（by BADBOYZX）

评论2 改编电影为了迎合大量非游戏玩家的普通观众的欣赏需要，往往会将剧本改得离游戏很远。像《MGS》这样世界观深邃、故事架构繁杂的故事要在90分钟内讲述个清楚明白几乎不可能。（by 32楼）

事件 互动娱乐成就奖结果揭晓，《战争机器》席卷8项大奖

美国当地时间2月9日，作为年度D.I.C.E.高层会议的一个重要组成部分，由美国互动艺术及科学学会（AIAS）评选的，素有"互动娱乐界奥斯卡"之称的第10届年度互动娱乐成就奖（IAAs）颁奖典礼在美国举办。此次互动娱乐成就奖的评选备受各界关注，其中一个重要原因是，此次获得提名的游戏作品中，同时包含了PS3、X360和Wii三大次世代主机平台的游戏作品，因此具有不平凡的重要意义。整场颁奖活动最引人注目的莫过于Epic Games公司的X360平台动作射击大作《战争机器（Gears of War）》，一举包揽了包括"年度电子游戏杰出成就奖"、"年度电视游戏杰出成就奖"和"年度动作类游戏杰出成就奖"等奖项在内的8项大奖，整个颁奖晚会一度成为了《战争机器》的专场。

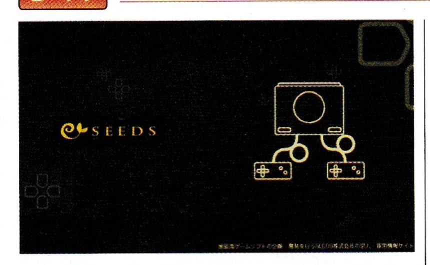
此次评奖过程中最出乎意料的入选作品恐怕非任天堂的《Wii Sports》莫数，这款作为同捆附带游戏软件在北美地区随Wii主机一同发售的作品，凭借出色的游戏性和独树一帜的创新思路赢得了广大消费者的认可，也同时获得了评奖委员会的青睐，获得了组委会颁发的"游戏工程杰出成就奖"、"游戏设计杰出成就奖和"和"游戏创新杰出成就奖"三个奖项。

levelup 网友评论

评论1 个人认为PS3的《抵抗》也是不错的，没能拿奖实在可惜，主要还是因为《战争机器》太成功了，同类作品与其相比就会很吃亏。（by 2楼）

评论2 毫无悬念可言，之前已经获得了那么多提名，而且真正的竞争者也只有《上古卷轴》一个，最后能获胜可以说是众望所归。（by 9楼）

事件 四叶草涅磐后重生，新公司“种子”成立



2006年10月12日，Capcom宣布旗下子公司四叶草工作室（clover studio）解散的消息后的转天，又传来了公司三位王牌游戏制作人三上真司、稻叶敦志、神谷英树已经于6、7月份离开Capcom的消息，此事一经公开立刻在业内和玩家中引发了极大的反响。

就在业界对三位英才以及四叶草今后的去向众说纷纭之时，谜底却意外地很快揭晓了。三上真司、稻叶敦志、神谷英树三人率领着“《生化危机》系列”、“《鬼泣》系列”、“《铁骑》系列”、“《红侠乔伊》系列”、以及《大神》的制作人员们，一同成立了崭新的游戏开发公司——种子（SEEDS）公司。

新公司种子设立在日本的大阪，正式成立时间是2006年8月1日，公司的代表人是稻叶敦志，神谷英树担任主要的游戏企划工作，三上真司具体职务暂时不明。新公司目前共有制作人员51人，且正在积极地招募新成员。虽然新公司尚未发表任何具体的游戏作品，不过我们有理由相信，这颗新的种子会结出更加丰硕的果实来。

此后不久，Capcom又确认了即将解散的四叶草工作室日后的走向，公司美国分社高级副总裁Charles Bellfield对记者透露，原四叶草工作室遗留下来的开发人员，一部分将加入到《生化危机5》的开发队伍中，另一部分将加入由稻船敬二所率领的Wii新作的开发中。

levelup 网友评论

评论1 看到这个消息，激动心情难以言喻，衷心地希望SEEDS能绽放出艳丽的花朵！（by 50楼）

评论2 希望能有一款超越《生化危机》系列游戏的产品问世！同时叫好又叫座。（by SEGA最后的旗帜）

评论3 三上真司，终于创业啦！加油啊！你是我最崇拜的游戏制作人！（by 胜勋）

评论4 四叶草确实是个宝，不过生不逢时，现在如此多的神人凑在一起，希望新的种子能够生根发芽，开花结果。（by Six Levels Sonic）

软件 小岛秀夫要做另类僵尸游戏

尽管《潜龙谍影4》的开发工作依然任重而道远，但小岛秀夫似乎已经对今后的游戏开发计划有了新的设想。不过这次既没有特工潜入也没有拯救世界的英雄，有的只是普通市民与恐怖僵尸。

小岛秀夫近日在接受国外媒体采访时透露，他想要制作一款以僵尸为题材可以进行大规模多人联机的游戏。与其他同类题材游戏不同的是，玩家在游戏中并不只是单纯扮演与僵尸奋战的普通人，也有机会扮演僵尸去袭击人类。

“试想一下，在一个巨大的城镇里，一半的居民是保持理智的正常人，而另外一半则是嗜血如命的恐怖僵尸。”小岛秀夫对记者说：“玩家可以注册，进入游戏中自由探险，然而一旦被僵尸咬到，就会立刻变为这些不死怪物的同类。这时玩家将无法继续控制这个角色，能做的就是切换视角，眼看着‘自己’去袭击其他玩家操纵的角色。”

小岛秀夫继续补充道：“惟一结束这一恶梦的方法就是再另外注册一个帐号，到游戏中去追踪并杀死从前那个已经变成僵尸的角色。当然，能否成功还要取决于这第二个角色是否能顺利躲避僵尸的围追堵截而不被咬到。”

尽管听起来让人感到有些不可思议，但小岛秀夫强调这绝不是异想天开。他还表示这个游戏目前尚处构思阶段，他还将在日后的设计过程中为游戏不断添加新的元素，使之进一步丰富和完善。

levelup 网友评论

评论1 虽然能扮演僵尸，但基本构思和《丧尸围城》差不多，僵尸咬人后变僵尸这也是僵尸游戏的共同特点，不能算是新创意。（by 41楼）

评论2 万一最后全是人，没有僵尸了怎么办？那岂不是就成了《模拟人生ONLINE》了！（by 36楼）

软件 《鬼泣4》提前发售！Capcom更多新作酝酿中

在2006年的东京游戏展上，Capcom公司的《鬼泣4》以试玩的形式与广大玩家见面，游戏的开发速度之快、完成度之高不仅出乎玩家们的预料，不少业内人士也感到十分吃惊。近日，Capcom官方又为玩家带来了一个好消息，《鬼泣4》很可能将于今年秋季提前发售。

Capcom公司负责欧洲地区软件销售业务的高级副总裁Mark Beaumont近日对媒体透露，《鬼泣4》预计将于今年秋季推出，时间可能是9月或10月左右。Beaumont对记者说：“预定于2007年年末推出的《鬼泣4》，目前有望在今年秋季就正式上市，本作也将是我们（继《失落的星球》之后）下一个重点游戏项目。”

除此之外，Beaumont还对媒体确认，到2008年时，Capcom还将以目前现有游戏作品为基础，推出多款全新的续作，部分开发工作目前已经陆续铺开。他表示2008年对Capcom来说，将是全面提速的一年，Capcom要在市场上争取更加重要和主动的地位。

levelup 网友评论

评论1 《鬼泣4》是目前PS3上仅存的几块阵地了，希望它能走好，万万不要毁了这个系列。（by LT3701）

评论2 《鬼泣4》绝对是PS3最重头的动作游戏，在全世界的影响力均不可估量。它的提前发售对缺乏ACT大作的PS3无疑是雪中送炭。（by 一行）



◇电影版《变形金刚》导演迈克尔·贝近日在接受采访时表示，本作的游戏版由Activision公司开发，目前暂名为《变形金刚 游戏版》，预定将登陆PS3、PS2、PSP、X360、XBOX、WII、NGC、NDS平台。游戏将与电影版的故事关系密切，玩家可以自由选择扮演正义的汽车人或是邪恶的霸天虎，目前确认的登场角色有擎天柱、威震天、红蜘蛛、大黄蜂和铁皮。

2月11日 星期日

◇PS3动作游戏《忍者龙剑传 Σ》由于是初代Xbox平台《忍者龙剑传 黑之章》的重制版，因此关于本作推出X360版的传闻一直不绝于耳。不过本作的开发导演Yosuke Hayashi近日公开否认了这一说法，他说：“从这些传闻中我可以感受到玩家们对这款游戏的期待程度之高，但遗憾的是这只是传闻而已。”

◇《.hack//G.U.》系列的制作公司CyberConnect2宣布，《.hack//G.U.》系列3部作品累计销量突破50万套，为了答谢玩家支持还将赠与10名玩家CyberConnect2公司的10周年纪念史与特制贴纸的套装。

2月12日 星期一

◇SCE欧洲在发表欧版PS3主机售价的同时公开了30余款首发软件名单，尽管所谓的首发一般是指主机发售初期的阶段而不是首发日当天，但索尼的David Wilson不久前对外界宣称，索尼正在为发售当天玩家便能买到所有的已发表的这30余款首发软件而努力。

2月13日 星期二

◇索尼SCE官方宣布，作为即将于3月23日展开的PS3欧洲首发的宣传促销环节之一，索尼将为前50万名率先登陆欧洲地区PS3专用网络PlayStation Network并进行注册的玩家免费赠送一张蓝光版《007皇家赌场》，以回报广大玩家的支持。

◇任天堂官方宣布，“《纸片马里奥》系列”的最新作《超级纸片马里奥》将于今年4月9日登陆新一代主机Wii。本作最初是作为一款NGC游戏公布的，后又决定改在Wii上推出。

2月14日 星期三

◇Activision与id Software公司正式宣布，正在开发中的PC游戏《深入敌后：雷神战争》将登陆次世代家用游戏平台PS3和X360，具体发售日未定。《深入敌后：雷神战争》是一款以人气FPS游戏《QUAKE》系列为背景的动作游戏，本作延续了《QUAKE》系列的背景，讲述地球军队和外星入侵者之间的大规模战争。

◇SCE法国分社宣布已经于日本地区提供下载的《GT赛车HD 概念版》将会在3月23日欧洲PS3发售的同时提供下载。另外，《GT赛车5 序章》将于2007年秋季提供下载，《序章》将比《概念版》增加更多的车辆和赛道，对应在线游戏，下载费用不明。

2月15日 星期四

◇Square Enix在公司第三财政季度决算报告中宣布，公司在2007财年度内将进行共通引擎的开发等开发体制的转变，为向新环境的飞跃做准备。在此期间不会有真正的次世代大型作品推出，到下财年之前，公司将以移植、重制以及一些小型作品为主。这就意味着到2008年3月之前，《最终幻想XIII》这样的次世代大作是绝对不会发售的。

事件 四叶草涅磐后重生，新公司“种子”成立 P5

◇Tecmo公司PS3动作游戏《忍者龙剑传 Σ》的制作人早矢仕洋介日近日确认，本作的完成度已达50%，开发小组已经基本掌握了PS3平台的开发特性。他强调《忍者龙剑传 Σ》是从零开始重新制作的，将会提供全新的体验，完善和改良之处不计其数。

◇索尼英国分公司高级主管Kevin Jowett近日突然宣布辞职，眼看PS3的欧洲首发大业即将全面铺开，高层的突然变动令人担忧。由于Jowett此前一直在索尼内扮演着与零售商进行接洽和协商的重要角色，他的离开无疑将对索尼的PS3欧洲首发计划造成影响，此前与零售商保持的沟通渠道和相关的协商成果也可能受到影响。

2月16日 星期五

◇继新闻、天气预报和互联网频道开放后不久，任天堂又于2月16日正式开放了Wii的投票频道。这个属于“大家的投票频道”将召集全世界各地的玩家，并围绕丰富多采的主题进行探讨，话题可以免费从Wii购物频道中下载。

◇在前不久微软的一个Xbox Live除错版升级过程中，提供了一个Xbox Live Arcade版射击游戏《斑鸠》的下载选项。曾经备受玩家好评的射击游戏《斑鸠》，终于有望以下载游戏的形式登陆X360的Xbox Live Arcade平台。目前该版本的《斑鸠》并非完全版，且微软官方尚未公布有关本作的详细情报，但相信正式的消息应该在不久后公开。

2月17日 星期六

软件 小岛秀夫要做另类僵尸游戏 P5

◇国外著名游戏团体Games in Action近日宣布，他们获得游戏开发方Bungie的许可举办全球首届《光环3》游戏比赛。此次比赛将被命名为“Shock & Awe”，预定在今年年底《光环3》首发的同时正式开战，比赛项目包括“四对四”、“三人组合战”、“256团队战”和“单机锦标赛”等。最后的获胜者，真正的最强斯巴达战士将获得5000美元的奖金。

软件《鬼泣4》提前发售！Capcom更多新作酝酿中 P5

◇Tecmo公司日前召开了2006财年（06年1月～12月）全年财政总结报告说明会，会上公司宣布，公司全年的销售额为116亿日元，同比减少5.3%，通常利润为13亿日元，同比增长11.8%。此外，2007财年Tecmo旗下Team NINJA小组所开发的三款新作将陆续推出，《怪物农场ONLING》等网络游戏事业也将全面展开。

硬件 6倍于X360、15倍于Wii！欧版PS3预定业务打破记录 P6

2月18日 星期日

◇在业务用娱乐机器展会“AOU2007娱乐博览会”中，Konami公司意外的展出了人气恐怖游戏“《寂静岭》系列”的街机游戏作品——《寂静岭》。本作是一款双人射击游戏，继承了《寂静岭》系列作品中独特的世界观和恐怖氛围。玩家在游戏中将操纵埃里克（2P为蒂娜）在充满迷雾的噩梦世界“寂静岭”中探索。

硬件 无硬盘廉价版PS3可能于不久后推出 P6

◇任天堂美国分社社长雷吉在接受MTV电视台采访时表示，Wii平台的FPS大作《银河战士3 堕落》可能不会在2007年上半年问世，甚至可能比先前预计的时间还要晚。另一方面，他透露任天堂正在考虑将经典游戏“《Mother》系列”移植到Wii的虚拟主机上，同时还谈到了有关让任天堂的官方杂志《Nintendo Power》与Wii频道进行互动的大胆设想。

硬件 6倍于X360、15倍于Wii！欧版PS3预定业务打破记录

根据来自大型网络零售商Play.com的消息，刚刚在欧洲地区展开的索尼次世代主机PS3的首发预定业务出现了异常火爆的景象。目前已经接到的预定定单数量十分惊人，甚至超过了当初X360首发时预定量的6倍，15倍于去年Wii欧洲首发阶段的主机预定量。

Play.com游戏销售业务负责人Gian Luzio对记者表示，PS3是Play.com经营游戏业务的历史上首发预定量最高的游戏主机。目前，Play.com提供的PS3预定业务价格为524.99英镑，除了一台60GB版PS3主机外，还同捆包含三款欧洲地区首发游戏《机车风暴》、《抵抗 灭绝人类》和《源氏 剑刃风暴》。

2005年和2006年X360与Wii的首发阶段，Play.com也同样提供了主机预定业务，不过由于此二者都出现了供不应求局面，因此当时有许多消费者没能在第一时间拿到自己预定的主机。但Luzio同时对记者表示，今年的PS3首发他们有信心不再重蹈覆辙，因为公司为了能在第一时间满足玩家们的购机欲望而进行了精心的准备。此外他还表示，对索尼此次为欧洲首发货源分配所作出的努力感到十分满意。

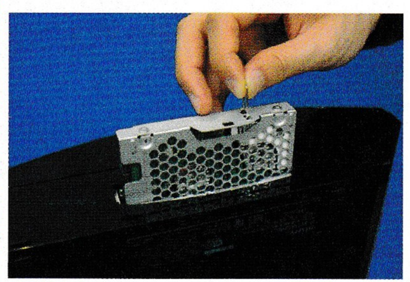
事实上除了Play.com以外，欧洲地区包括Woolworths和亚马逊在内的多家零售商也都有PS3预定量超过了预期值的报告。另一方面，PS3的发售拉动了蓝光DVD的销售势头，Luzio甚至还预测PS3的发售可能带动高清电视等高端消费电子产品业务的增长。

levelup 网友评论

评论1 想不到最后发售的欧洲地区的玩家反而是最为狂热的一群，索尼真的应该好好利用这一点把欧洲打造成另一个桥头堡了。（by 一行）

评论2 之前还有许多欧洲的玩家抱怨PS3的售价高的离谱，这么快又暴出了这么个令人吃惊的消息，谁知道是不是索尼在背后始作俑者。（by music.snake）

硬件 无硬盘廉价版PS3可能于不久后推出



根据来自日本媒体的报道，索尼计划在不久的将来发售一种无硬盘版的PS3主机。据悉，这种PS3主机的售价预定为25000日元（约合209美元/159欧元/1700元人民币），价格大约只有普通20GB版PS3主机的一半左右。

微软的X360主机包括普通版（无硬盘）和豪华版（自带20GB硬盘）两个规格，这种设计当时受到了不少的指责，其中也包括推崇大容量硬盘的索尼。然而与X360只能使用官方版硬盘的限制相比，PS3可以兼容所有Serial ATA规格的2.5英寸内置型硬盘，容量也没有限制。从这个角度来将，推出无硬盘版PS3，让玩家自己去选择或升级合适容量和速度的硬盘倒也是个不错的选择。

目前这一消息还未得到索尼官方的确认，因此还只能当作传闻来处理，不过无硬盘版PS3不仅价格比原先要低的多，在硬盘的兼容性上也比X360更具优势，如果索尼真的决定推出这种规格的PS3的话，那么对玩家来说无疑意味着多了一种选择的余地。

levelup 网友评论

评论1 从蓝光成本和硬盘成本比例来说来说可信性不大……不过作为玩家还是期望是真的。（by 25楼）

评论2 让玩家自己配备需要的硬盘，这个做法很厚道，以前久多良木健曾经说过，今后PS3就象PC一样，许多部件都可以用户自己定制，看来所言不虚。（49楼）

事件 宫本茂：我们有机会再次成为业界的主导

任天堂首席游戏设计师宫本茂近日在接受美国有线电视新闻网采访中提出，任天堂在最近一个阶段的发展过程中，太过在意竞争对手的举动，却因此忽视了在发扬创造性和个性上的投入力度。

“我认为最近一段时期，我们有些太过在意对手的举动了。”宫本茂强调说：“在当今世界上，足以与任天堂平起平坐的企业有太多太多，但我认为任天堂应该成为一家独一无二的企业，成为一家其他企业永远无法相比的企业。”

宫本茂继续说道：“我们过去的社长曾经说过，‘不要试图与其他人竞争，要努力成为独一无二的，让自己与众不同。’要成为独一无二的企业，我们需要投入足够多的人力和才力来挑战创新的极限……这就是为什么任天堂一直以来都把主要精力集中在有挑战的开发项目上的原因，在我们看来，没有比挑战创新更有意义的投资了。”

宫本茂在接下来的采访中以Wii和NDS为例，介绍了任天堂通过不断创新挖掘新市场的经营理念。他说：“当你推出一种人们意想不到的新理念或新产品，就会开发出新的市场。我相信我们有机会再次成为市场的主导，任天堂有史以来就一直是一家重视冒险精神的企业。”

在谈到未来的设想时，宫本茂信心十足地表示：“相信在我们共同的努力下，任天堂的游戏作品将能够被大众和社会所接受，只要我们能够永远站在业界的最前沿，我们就拥有领先于其他所有对手的优势。”

levelup 网友评论

评论1 任天堂的创意可能是世界一流，但技术水平就不敢恭维了，尤其是在这个机能和画面至上的时代。（by 52楼）

评论2 机能至上的时代不一定就不能闯出一条新路，老任现在有这个实力也有这个打算。客观的讲，三大主机里最难以预测的就是Wii，当初很多人不看好它，最近有所改观，所以以后是什么时代还不好说。（by 67楼）

硬件 PSP已成过去，未来属于NDSL？



同为玩家们喜爱和支持的游戏主机，尽管之间存在着激烈的竞争，但从玩家的角度来说还是不希望看到商家之间以竞争为名相互攻击和贬低，不过看来在利润面前北美最大的连锁游戏零售商GameStop/EB Games还是毫不犹豫地选择了上述的方法。

EB Games近日在其购物网站上打出的宣传广告成为了争论的焦点，原本只是一个在美国再常见不过的游戏主机折价以旧换新的促销手段，之所以能引起轩然大波，主要是因为EB Games在广告中把任天堂目前的主力掌机NDS的后续机型NDSL归为了"未来"主机，而把索尼的PSP划分到了"过去"时当中。

在这则广告中，商家宣称用手中的旧主机（PSP、初代NDS、GBA SP）可以以一定的比例折旧再购买新主机NDSL。然而在语言描述时却没有使用"新、旧"这两个普通的字眼，却用了"过去、未来"来将这几种主机归类，而倒霉的PSP则不幸在此次促销活动中被归到了"过去"当中。

姑且不论PSP和NDSL究竟谁属于未来谁又应该被归为过去，商家的这种富有争议的提法还是有些欠妥，至少对于喜欢这种主机的玩家来说，这种简单的"鉴定"听起来肯定不会让人感到舒服。

levelup 网友评论

评论1 现在还有人这么傻，说NDS强就非得让PSP消失。每样东西都有存在价值。我一直都很喜欢我的WSC，尽管我承认它被任天堂打败了。(by 71楼)

评论2 两台掌机都很喜欢，但自从PSP上有模拟器后就不得不买了一台，买一台时尚的掌机只为了玩过去的游戏，听起来很讽刺，但这是很多人所需要的。(by 103楼)

硬件 北美、日本1月硬件销量Wii遥遥领先

根据新近公开的2007年1月份北美地区家用机软、硬件销量统计报告，北美市场家用机游戏软件的销售额达到了5亿4千9百万美元，比去年同期提高了53%。三台次世代主机中，任天堂新一代主机Wii累计售出了436,000台主机，取得了新一年次世代主机首场较量的开门红。微软次世代主机X360在1月份的累计销量为294,000台，索尼次世代主机PS3的销量为244,000台。

在家用机游戏的全部销售额当中，次世代主机游戏的市场分额占到了3亿1千万美元，这个数字比先前业界专家预测的2亿5千万美元要高出不少，总体来说，2007年第一个月北美市场家用机市场游戏软件的销售业绩实现了大幅度跨越。

另一方面，在大洋彼岸的日本，Wii同样取得了骄人战绩，据Enterbrain公司统计，2007年1月份日本市场Wii的销量为405,423台，PS3的销量为147,519台，Wii和PS3两台主机的累积销量分别是1394541台和614235台。

在北美地区，X360平台三款最畅销的游戏分别是Capcom公司的《失落的星球 极点危机》、Epic Games的《战争机器》和育碧的《彩虹六号 维加斯》。PS3在1月份销量最好的三款作品为SCE第一方的《抵抗 灭绝人类》、EA的《麦登橄榄球 07》和《拳击之夜3》。Wii销量排在前三甲的游戏分别是今年一月刚刚在北美地区上市的《手舞足蹈 瓦里奥制造》、《塞尔达传说 黄昏公主》和育碧的《雷曼 疯狂兔子》。

levelup 网友评论

评论1 游戏是厂家们的命根子，因此软件商的加盟才是真正决定次世代主机的命运的重点，然而在这点上PS3现在处于弱势状态，相比微软的强大财力和任天堂超强的软件开发实力，PS3仅靠强大机能和几款为数不多的大作是不太可能最后获胜的。(by Linkwjj)

评论2 游戏好不好玩看的是游戏的素质，画面只是其中之一，如果画面真的决定一切，那么Xbox和NGC就不可能败给PS2了。我们一直以来希望看到的是游戏的进化，游戏发展到现在，究竟应该怎么进化呢？任天堂和Sony为我们指出了两条道路：游戏性和画面。(by 17楼)

硬件 NGC宣告寿终正寝？任天堂官方声明自相矛盾

任天堂美国分社高级副总裁Perrin Kaplan近日在接受媒体记者采访时确认，任天堂现有家用游戏主机NGC（Nintendo GameCube）已经全面停止生产，她同时还透露，任天堂今后也将不再发行任何专门对应NGC平台的游戏作品。

Kaplan在采访中表示，尽管目前NGC依然占有一定的市场份额，但任天堂已经决定不再继续生产NGC主机，生产线的主要产能都将集中到新一代主机Wii以及掌机NDS的生产上去。

不过令人奇怪的是，就在Kaplan接受采访后的第二天，任天堂英国方面就失口否认了NGC全面停产的说法，任天堂英国分社的一位官方发言人表示："我可以负责任的讲，任天堂将继续在全球范围内生产NGC主机并坚持NGC游戏作品的开发。"一家公司，两间分社，说法却完全相反，实在是让人有些不知所措。

实际上，这已经不是任天堂美国与英国分社之间第一次发生自相矛盾的事件了。早在去年Wii主机首发之前，Kaplin就曾经与英国分社总裁Yarnton在Wii主机是否有区位限制这一问题上做出过截然相反的声明。此事目前还没有最终定论，最后的结果恐怕还要等官方的进一步证实。

levelup 网友评论

评论1 Wii完美向下兼容，似乎确实没有再继续生产NGC的必要。不过售价当然要便宜不少，而且手柄绝对不能停产。(by 9楼)

评论2 没能在现有主机领域达成全机种制霸实乃一大遗憾，特别是没有收到NGC。现在工作了，享受游戏快乐的时间越来越少，希望Wii能再续我的游戏梦。(by 50楼)

2月19日 星期一

事件 宫本茂：我们有机会再次成为业界的主导 P6

◇根据日本新闻媒体报道，日本大学的一名在校学生被怀疑涉嫌抢劫杀人而被警方逮捕。据悉，这名名叫Hiroshi Shimura的学生由于过度沉迷于街机游戏，又没有正当收入来源，最终走上了抢劫的道路。他涉嫌杀死了一名61岁的老翁和与他一起居住的86岁的母亲，在抢劫了老翁家中的财物和信用卡等物后逃跑，但随后在ATM取款机使用抢来的信用卡支取现金时被警方当场逮捕。

2月20日 星期二

硬件 PSP已成过去，未来属于NDSL？ P7

◇"《上古卷轴》系列"的开发商Bethesda Softworks高级副总裁Pete Hines近日对媒体表示，公司并不打算在《上古卷轴IV》中增加对应六轴动作感应功能的设置，他认为《上古卷轴IV》并不适合使用六轴功能，但会有其他游戏适合应用这种功能，如果一定要增加手柄的对应功能的话，那么他更愿意选择在游戏中应用震动，而不是六轴动作感应。

◇SCE公司宣布，原定于2007年3月21日发售的PSP游戏《瑞奇与叮当 尺寸事件》的日版《瑞奇与叮当5》将延期至2007年初夏发售。美版发售日依然为2007年2月27日保持不变。

2月21日 星期三

◇THQ公司正式公布了首部次世代版《俄罗斯方块 进化》，本作除了画面上的进化以外，游戏模式也将进一步丰富，对应四人对战和通过Xbox Live进行的多人联机对战。另外，玩家还可以对游戏的风格、皮肤、图形以及音乐等要素进行个性化的自定义设计，形式类似于《音乐方块》。

2月22日 星期四

◇SCE公司宣布，人气高尔夫游戏"《大众高尔夫》系列"最新作《大众高尔夫5》将于2007年7月发售，而在此之前本作的体验版将于2007年3月21日至5月7日开始在PLAYSTATION Store提供下载。

硬件 北美、日本1月硬件销量Wii遥遥领先 P7

◇NBGI公司于2月21日正式发表《传说》系列新作《Tales of Fandom Vol.2》（PS2），本作是2002年01月31日发售的FAN DISK《Tales of Fandom Vol.1》（PS）的续作，预定于2007年夏季发售，售价未定。

◇英国市场的X360主机近日出现了大规模价格下调现象，许多零售商都开始降价销售普通版X360，部分零售商的降价幅度甚至达到了50英镑之多，大型连锁游戏零售店Play.com率先将普通版X360的售价降到了149.99英镑（原价199.99英镑），降幅达到了近25%。随后，Makro和亚马逊等零售商也开始纷纷跟进，但目前还没有证据显示此次大范围降价风潮是在微软的授意下进行的。

2月23日 星期五

硬件 NGC宣告寿终正寝？任天堂官方声明自相矛盾 P7

◇全球10大投资银行之一，全球500强企业的美林集团权威投资分析专家近日在一份调查报告中预测，到2011年左右，30%的美国家庭将拥有至少一台Wii主机，而在日本，这个数字可能将高达33%。

◇EA公司近日正式确认，《雇佣兵2：战火纷飞》除了最初公布的PS3版，还将登陆X360、PS2和PC平台。游戏开发商Pandemic Studios公司表示，本作虽然当初是作为PS3独占游戏公布的，但实际上早在开发之前，就已经确定了要多平台发展的方向，同时希望四个平台各自的优势和特点都能在游戏中得以完美地发挥和表现。

◇根据来自微软官方的消息，微软计划在3月5日－7日在伦敦召开的"家用网络连接"展会上公开展示X360最新的IP电视业务（IPTV）。据悉，微软负责全球市场销售业务的高级主管Ed Graczyk，将在本次展览的一次名为"网络连接娱乐的未来"的基调演讲中公布这一业务的详情。

软件《最终幻想XII》欧版首日出货过百万！P8



◇迪斯尼公司目前正在与Jerry Bruckheimer电影公司合作开发一部根据人气动作游戏《波斯王子》改编的电影作品，迪斯尼公司有意将其打造成为一个新的动作电影系列。电影版《波斯王子》的执行制作人John August表示，电影并不会直接沿用游戏原作的故事设定，但会引用游戏中许多令人心惊肉跳、兴奋不已的游戏要素，在此基础上配以原创的剧情进行充实。

◇任天堂宣布，于2月22日发售的Wii新作《火焰之纹章 拂晓之女神》可以继承前作NGC版《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的通关记录。玩家只需要将存有《苍炎之轨迹》通关记录的NGC记忆卡插在Wii的记忆卡插槽A中，再开始《拂晓之女神》的新游戏，便会自动读取前作的存档。在此状态下开始游戏的话，在Wii版中登场的部分前作角色的能力将得到强化，同时前作中的"支援对话"将被保存在"Library"选项中供玩家回顾。

2月24日 星期六

硬件 PS3规格调整实为降低成本，官方称最终将把利益返还消费者 P8

◇任天堂近日公布了Wii虚拟主机3月的新增游戏名单，同时宣布SNK PLAYMORE公司加入虚拟主机阵营，NEOGEO平台作品将正式在Wii虚拟主机中登场。具体的游戏名单尚未发表，预定于2007年夏季开始提供。另外，PONYCANYON、G-mode、Spike三家公司也宣布推出虚拟主机软件。

◇近日，Tecmo公司旗下著名游戏开发小组Team Ninja首席游戏制作人板垣伴信在接受国外媒体采访时透露，他们正在着手开发一款全新的游戏作品，这款游戏的类型和风格将与Team Ninja以往的任何作品都不相同，具体情报将在不久后公布。

2月25日 星期日

软件 绿魔二代参战！PS3版《蜘蛛侠3》提供完全独家游戏体验 P8

◇Activision公司正式对外宣布，他们已经与Epic Games签署了关于虚幻引擎3的正式使用授权，成为了继EA和Square Enix等公司之后又一家采用虚幻引擎3的一线游戏开发商。目前Activision正在开发一款未命名的动作游戏，且此前从未公开过任何情报，而这款游戏也将使用到虚幻引擎3来开发。

◇英国贸易及工业大臣Malcolm Wicks近日对媒体表示，英国政府将授予知识产权保护机构更大的权力，同时给予500万英镑（约合7600万人民币）的资金援助，用以加大对非法盗版电视游戏软件的打击力度。

软件 《最终幻想XII》欧版首日出货过百万！

Square Enix公司宣布，于欧洲当地时间2007年2月23日发售的PS2游戏《最终幻想XII》的欧版出货数已经突破100万套，同时《最终幻想XII》的全球累计出货数量突破500万套。

《最终幻想XII》之前分别于2006年3月16日和2006年10月31日在日本、北美市场发售，累计出货数量达到400万套，而随着欧洲地区的发售，本作的累计出货数突破500万套大关，而《最终幻想》系列的全球累计出货数量也突破了7500万套。

为了庆祝欧版的发售，Square Enix公司于2月21日和2月23日零点分别在巴黎和伦敦举行了发售倒计时活动，其中巴黎的活动中有上千名玩家深夜来到活动举办地"Fnac"排队购买《最终幻想XII》。而本作制作人河津秋敏和导演皆川裕史也亲临现场为玩家签名并接受了现场采访。



■制作人河津秋敏（左）和导演皆川裕史（右）

levelup 网友评论

评论1 欧版的这么晚才发售，可悲，但更可悲的是，座在那里的不是松野泰己。（by 19楼）

评论2 应该会支持多种欧洲小语种，这也是欧版比较慢的原因吧，期望语音也能做到这点。（by 2楼）

硬件 PS3规格调整实为降低成本，官方称最终将把利益返还消费者

索尼官方日前正式确认，即将于不久后的3月23日在欧洲地区发售的欧版PS3，在硬件规格上将不同于此前在日本和美国发售的PS3主机。而这一规格变动导致的直接后果之一就是，欧版PS3将"只能兼容有限的一部分PS2和初代PS游戏"，索尼官方甚至承认"欧版PS3的向下兼容性不会象美版和日版PS3那么好"。

为了深入了解索尼在欧版PS3硬件规格调整一问题上的想法，我们联系了索尼SCE欧洲分公司公共关系部官方发言人，他对这一问题的解释是，硬件规格变化是为未来的生产成本降低作准备，此举也是索尼为PS3勾画的收支平衡计划的关键步骤之一。这位官方发言人表说："这一举措是我们降低生产成本计划的一部分，与当初我们在PS和PS2降低成本阶段所使用的方法相似。现阶段，我们通过这种方法来降低PS3的制造成本，以便在不久后的将来，我们能通过降低售价的方式将这一利益返还给消费者。"

尽管官方发言人把此次规格调整与降低成本甚至未来的主机降价联系到了一起，但现阶段恐怕消费者还很难从中获得任何利益。在PS3向下进行游戏兼容这一问题上，他强调索尼将PS3的机能集中在了未来的拓展而非过去的兼容上，因此向下兼容性的降低也是在所难免，但他同时保证将在未来通过固件升级的方式来逐步完成PS3对所有PS和PS2游戏的兼容，就象索尼在日本和北美所做的一样。

levelup 网友评论

评论1 向下兼容仅仅只是应付初期游戏阵容的不足，我想这个世界上不会有谁去买PS3的目的是为了单纯玩PS2游戏吧？（by music.snake）

评论2 所谓的利润返还，现在讲还早得很哪！PS3刚开始卖，再怎么说也不能在成本还没有回收的这个阶段降价的，所以喜欢就攒钱趁现在买吧，早买早享受，就这么简单。（by SLS）

软件 绿魔二代参战！PS3版《蜘蛛侠3》提供完全独家游戏体验



提起"独占"这个字眼，恐怕玩家们都没有什么好印象，而对于PS3来说这两个字就更是变化无常，自从去年5月开始，多款原本为PS3"独占"的游戏作品相继跳槽转为多平台发展，其中不乏《刺客 信条》、《GTA IV》和《VR战士5》这样颇有影响力的游戏作品。

为了改变这种尴尬的状况，索尼联合Activision为玩家打造了一款只属于PS3的《蜘蛛侠3》，这就是专门为PS3设计的《蜘蛛侠3 珍藏版》。与一般的限定版游戏相同，《蜘蛛侠3 珍藏版》自然也少不了高清电影宣传片、制作人访谈等一类老套的东西，不过这款珍藏版之所以与众不同，是因为其中包含了一个特殊的游戏模式，玩家可以在这里使用原作中的大反派、蜘蛛侠的对头之一——绿魔二代（初代绿魔诺曼的儿子哈利）。

新绿魔的操作方式与蜘蛛侠完全不同，玩家可以操纵他驾着喷气飞行滑板在纽约的摩天大楼之间穿梭，而PS3手柄的六轴动作感应机能也终于派上了用场。PS3版专门为新绿魔设计了10个以飞行为主题的挑战关卡，不仅如此，玩家还可以操纵绿魔参与到纽约市的所有犯罪活动中来，成为一个真真正正的大反派。更令人兴奋的是，玩家在游戏中似乎还有机会与主人公蜘蛛侠，甚至沙人和毒液过招。

levelup 网友评论

评论1 绿魔在第3部里面不是变好了吗？到后来还是死了，真可惜！通常厉害的反派变好之后就会死！（by 11楼）

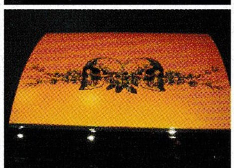
评论2 楼下的不要在这里剧透，不过话说回来，PS3版这回终于有点象样的东西了，至少凭借这个独一无二的模式，电影和游戏的FANS是一定会买帐了，只是不知道这个"独占"能坚持多久。（by 12楼）

1 PS3激光蚀刻作品

PS3自从问世以来，就一直是许多玩家和狂热DIY爱好者们发挥想象力的绝佳平台，不过在看了下面这些DIY作品后，恐怕即便是个中高手也会自愧不如吧，毕竟这些使用激光蚀刻技术绘制在PS3面板上的精美图案可不是一般爱好者能够轻易完成的。事实上这是前不久NBA全明星赛在美国拉斯维加斯召开时，索尼官方在NBA球星们下榻的迈阿密Raleigh酒店展出的官方DIY版PS3主机。尽管索尼的公共关系和宣传部门最近时常会犯些令人哭笑不得的小失误，不过这次的宣传活动似乎比较成功，据说在NBA球星中也收到了不错的反响。





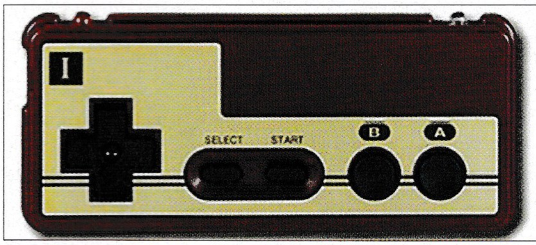



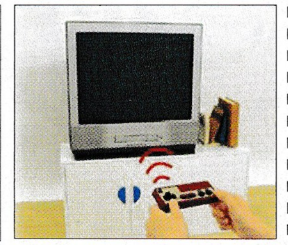

2 完全没根！——失重状态下玩NDS

既然是掌机，自然要充分发挥随时随地游戏的特性，相信对这一点大家早有共识，不过恐怕还没有谁尝试过在失重状态下玩NDS游戏吧。近日两位在任天堂官方与MTV电视台举办的游戏比赛中胜出的玩家，幸运地获得了由美国国家宇航局提供的体验太空失重状态的机会。两人被带到了数万米的高空，在重力接近于零的模拟失重状态下开始了各自的游戏冒险，不过事实证明要在失重状态下玩游戏真的很难，光是站立就已经费尽力气的二人，就更不要说什么游戏操作了。什么，你问这场测试的意义何在？好吧……我只能说……他们为我们证明了NDS不是为在太空游戏设计的。



4 绝非DIY！官方FC手柄电视遥控器





好吧，又是官方DIY，这次轮到任天堂突发奇想了。这个酷似或者说与FC手柄完全一样的东西其实是一个电视遥控器，可以对应多个品牌的电视机，内置一款FC版《超级马里奥兄弟》，绝对无线操作(因为它本来就是个遥控器……)。当然，太过古老的电视机就不要指望它能够兼容了。你问没有数字按键怎么换台？当然是要用十字键一个一个按的！

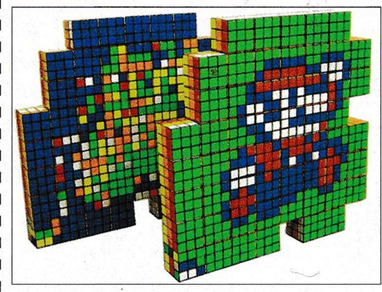
5 完全手工编制——毛线制雅达利2600

用毛线打出这么一台雅达利2600主机和彩色电视的人，是一名狂热游戏爱好者心灵手巧的母亲，据说这位"强悍"的母亲进行编织时从来都不参考任何范例或是书籍，完全凭借天马行空的想象来完成，实在是令人叹服。上一期我们曾经为大家介绍了独臂母亲为女婿制作的超精美"塞尔达传说"生日蛋糕，看来玩家们的母亲中间真的是藏龙卧虎啊！




3 超级魔方马里奥

不用怀疑，这个巨大的马里奥大叔就是用我们最熟悉不过的魔方组合而成的。玩过魔方的人都清楚，这是一项多么挑战智力和毅力的活动，更不要说把56个魔方搭配组合成一个马里奥了。(相信我，这个工程至少需要56个人才能完成)不管怎么说，国外的马里奥狂热崇拜者为我们完成了这个几乎"不可能的任务"，我们只需要坐着欣赏就好了。



6 警告！玩PSP、NDS罚款100美元

各位掌机爱好者们注意了，去纽约时千万不要边玩掌机边走路，否则被警察叔叔看见了可不得了，弄不好还要罚款100美元的哦。话说纽约市即将出台的这一新法案，其初衷是为了强迫那些习惯于边玩掌机边走路的痴迷玩家们，在穿行于纽约车水马龙的街头时注意交通安全，降低由于行人玩掌机或听音乐注意力分散而导致的各种意外交通事故，因此在禁令中不仅包含了时下最流行的掌机PSP和NDS，也把iPod等便携式音乐播放器算了进去。不过不管怎么说，交通安全确实值得大家注意，毕竟我们中的大部分人装备的不是双核处理器，不好一心二用。



跨越时空群英集结，齐心协力共拒强敌



無双 OROCHI

PS2 ACT 无双 大蛇 无双OROCHI
Koei/日版/1-2人/7140日元/2007年3月29日 未定 推荐年龄

分别以中国的三国时期和日本的战国时期为舞台的动作游戏“《真·三国无双》系列”和“《战国无双》系列”一直以来都倍受广大玩家的喜爱，那么究竟是三国武将强还是战国武将勇？光荣公司的这款颠覆历史、跨越时空的新作《无双 大蛇》就提供了一个两系列武将同场竞技的机会。本作以虚构的假想世界为舞台，企图征服世界的魔王·远吕智出现并制造出了异次元空间，在这里三国和战国的英杰们齐聚一堂，共同抗击邪恶的魔王。

STORY

魔王·远吕智降临。
拥有强大力量的远吕智扭曲时空，
将三国的世界与战国的世界融合，
并挑起三国、战国的英杰们之间的纷争。
远吕智企图趁乱将三国、战国的各势力逐一消灭从而征服世界……
有人归顺了远吕智军，
有人决定与之对抗到底，
在曾经的世界中拥有不同立场的英杰们，
将在前所未有的戏剧性变故中展开激斗。

三国、战国两个时代的英杰们被魔王远吕智卷入异世界，原本敌对或者陌路的他们为了抵抗企图统治世界的魔王而联手。游戏的故事从《真·三国无双》的魏、蜀、吴，以及《战国无双》四个势力的四个视点展开，无论是哪个视点，都是从魔王远吕智的统治已经达到很高程度时开始的。已经领教过远吕智军强大实力的各势力将何去何从？

各势力故事背景

《真·三国无双》魏

在与远吕智军的战斗中，主帅曹操下落不明，在眼看着魏军就要土崩瓦解的时候，曹丕肩负起统帅大权率领曹军继续与远吕智军作战。之后远吕智提出同盟意向，于是远吕智军与魏军正式结盟。魏军的部分武将对此极为不满，于是联合造反组成反乱军，随后远吕智命曹丕率军对其进行讨伐。

《真·三国无双》蜀

在与远吕智军的战斗中，刘备下落不明、生死未卜。失去向心力的蜀军大败，主要将领四散而逃，蜀军完全溃散。被远吕智军俘虏的赵云自责没有保护好刘备而陷入悔恨和绝望之中，就在此时，一个掌握重要情报的人物出现了。

《真·三国无双》吴

吴军在与远吕智军的战斗中大败，吴国成为了远吕智的所属国。远吕智以释放吴军俘虏为条件，要求吴军出兵讨伐各地的反乱势力。孙策无奈之下，只能勉强答应。

《战国无双》

织田信长、武田信玄、上杉谦信三位大名各自领导部队与远吕智军作战。尽管情况严峻但是三家却依旧没有想要协力的意思，而是各自不断地吸收散落在各地的反远吕智势力，壮大自己的部队。

同时拥有三国和战国风貌的独特世界

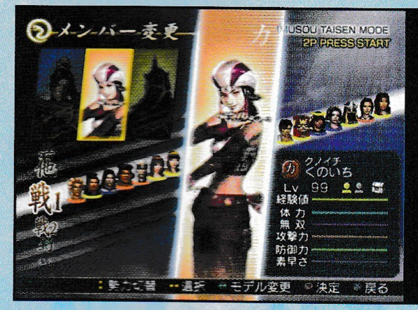
本作的舞台是由魔王远吕智所创造出的奇异世界，在这里时空扭曲，三国、战国两个时代的世界相互融合，这里有三国时期的街道，也有战国时期的城池，更有见所未见的异世界场景，三国、战国的勇将们将在这里各施所长、大展拳脚。





▶虽然身处异世界，但是所看到的都是熟悉的场景，而基本操作也与之前系列作品相同。

三人组队共赴战场　战斗从此不再孤寂







▲小队的组合将跨越作品和所属势力的限制，玩家可以自由的把喜欢的武将进行组合。

游戏采用全新的组队系统，玩家将可以任选3位武将组成1队来参加战斗。由于汇集了《真·三国无双》和《战国无双》两大系列角色，因此本作中的可选择武将超过70人，当然与系列之前作品相同，游戏之初可选择的角色很少，当角色随着游戏的进行而不断增加，小队组合的方式也会随之倍增。游戏中只要按L2或R2键，就可以即时的切换所操作武将。等待中的非操作武将的体力和无双槽将会徐徐自动回复，因此当所操作的武将体力所剩无几时，可以切换操作其他武将使之体力获得回复，而小队中任一武将死亡的话，就会Game Over，可以说新系统的采用使本作的游戏性和战略性要比之前的“《真·三国无双》系列”和“《战国无双》系列”作品高。

◀◀三国蜀军五虎将之一赵云，纵横驰骋斩杀战国兵士。

◀战国猛将女忍者使用超绝忍术将董卓军杀得落花流水。



▶战国名将武田信玄新技登场，使出猛烈的投技将敌军击溃。



▲三国第一美女貂蝉大战战国武将。

武将斗勇 文官较智 亦敌亦友 戏说大蛇



既然是将《真·三国无双》系列"和"《战国无双》系列"进行融合，那么必将会有从未有过的新故事发生。本作摒弃了三国、战国历史，取而代之的是完全原创的幻想剧情，而两个时代的武将们也能有机会一决高下。究竟是三国第一吕布的方天画戟锋，还是战国无敌本多忠胜的蜻蛉切利？是黄忠的箭法第一，还是杂贺孙市的铳法了得？诸葛亮将与武田信玄斗智，貂蝉欲与浓姬比美……总之《无双 大蛇》将带给玩家无限的遐想。



◀"魔王"织田信长和"奸雄"曹操碰面，不知两位枭雄将会协力还是敌对。

▶森兰丸与孙策的对话场面，难道森兰丸背弃了信长投靠东吴？

除了游戏中新增加的组队系统外，本作还将武将归为3种不同的"类型"，它们分别为力量型武将、速度型武将与技巧型武将。每个类型的武将都有各自的特长，包括特定能力的强化、各自的特有动作，以及按R1发动的类型动作等等，新要素的增加进一步发挥出各武将的特色。

力量型武将 无所畏惧、勇往直前



▼可以从持刃状态下发出的强力攻击，发动时会大量消耗无双槽。这种动作的效果因人而异，有些具有普通攻击威力的十几倍，有些则在发动后可以使攻击速度和攻击力在一段时间内提高。

必杀技

超级护甲

◀攻击时即使被一般攻击或远距离攻击击中，也不会后仰产生硬直，因此可以尽情施展强力而且不间断的攻击。



大蛇：本作的日文原名为《无双 OROCHI》，而这里的OROCHI正是魔王远吕智名字的日文罗马音表示。远吕智，日语中大蛇的另一个写法，尤指日本神话中出现的八岐大蛇（八俣远吕智）。相传，日本古代有一只长有八头八尾的大蛇，巨大的身体上长满树木青苔，每年都要吃掉岛根县斐伊川上流村中一对老夫妇的一个女儿。暴风雨之神须佐之男命得知此事后，用八坛烈酒将大蛇灌醉，使用宝剑天十握剑将其头、尾一一砍下。当砍到其中一尾时天十握剑竟进开了缺口，原来有一柄宝剑藏于尾中，这就是日本三大神器之一的天丛云剑，后来也叫草雉剑。

速度型武将 动如闪电、攻如迅雷



▼可以取消各种攻击动作来发出，进行行云流水般的连续攻击。连锁术中按攻击键后出现的动作，将根据类比摇杆此时所处的方向发生变化。连锁术的效果也同样是因人而异，有些是对敌人进行防御无效的攻击，有些则是在一段无敌时间内进行攻击。

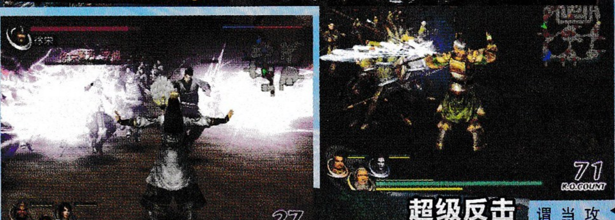


连锁术

空中冲刺

◀在跳跃中再次按下跳跃键就可以以无敌的状态在空中高速移动，被围困时可用此技来脱身。

技巧型武将 以静制动、智勇双全



超级蓄力攻击

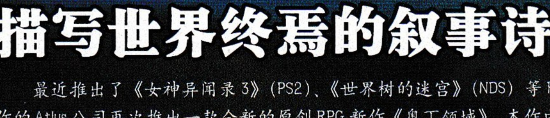
▲在进行蓄力攻击的时候，可以通过消耗无双槽来释放高速且高威力的攻击，超级蓄力攻击的效果根据武将的不同，将有发射出大范围火焰攻击，或强力的分身攻击等多种攻击方式。



超级反击

◀超级反击中，武将受到攻击时可以耗费无双槽来当场对敌人进行反击，可谓是双刃剑。

五位英雄，五个故事。描写世界终焉的叙事诗



最近推出了《女神异闻录3》(PS2)、《世界树的迷宫》(NDS) 等RPG新作的Atlus公司再次推出一款全新的原创RPG新作《奥丁领域》。本作由曾开发过SS名作《公主皇冠》的知名制作人神谷盛治所率领的VANILLAWARE公司开发，为了开发本作，VANILLAWARE公司从2004年便开始着手准备，广集开发人员，经过2年多的潜心开发，现在这款拥有浓郁异世界风情的RPG游戏终于要与广大玩家见面。

《奥丁领域》以5位主人公各自的视点进行叙述，5人的故事错综复杂的交织在一起，构成一部史诗般的故事。制作人神谷盛治表示，游戏想要达到的效果是像舞台剧的美术背景那样的画面表现形式。通过达到巅峰的2D绘画技术制作的本作，将具有独特的异世界氛围。音乐方面本作邀请《皇家骑士团》、《最终幻想XII》等的音乐制作人崎元仁担任创作，此外更是邀请了川澄绫子、浪川大辅、能登麻美子等著名声优为5位主人公配音，因此本作在游戏性、画面、音乐、配音等多方面都是十分值得期待的。

ODIN SPHERE オーディンスフィア



PS2 RPG　奥丁领域　オーディンスフィア
Atlus/日版/1人/7329日元/2007年5月17日　全 推荐年龄



故事背景



拥有强大力量的魔法大国瓦伦丁国王利用魔法的结晶炉“大锅炉”之力压制着其他国家。
然而不知为何曾一度异常繁荣的瓦伦丁王国一夜之间灭亡了。

妖精之国林格弗尔德与拉格纳内布尔王国，
为了争夺失去主人的“大锅炉”发生战争。
而等的不耐烦地拉格纳内布尔国王奥达因也终于亲自率兵出征。

另一方面，
大国塔塔尼亚国王埃德蒙由于听信宫廷魔术师维尔兹鲁的谗言，
逐渐堕落为“傀儡之王”……
“世界将由于‘兽、死之王、炎、大釜、龙’五大灾难而灭亡。”
在国家间霸权争夺的战乱中，
世界正向着“终焉的预言”所说的那样走向灭亡……

高傲的瓦尔基里公主



格温多琳 Gwendolyn

声：川澄绫子

世人所畏惧的“魔王”奥达因的次女，拉格纳内布尔王国的公主殿下。格温多琳作战英勇，因此在战场上被敌人称作“奥达因的魔女”。她从小在强大、勇敢的姐姐格里塞尔达的阴影中成长，因此表面上给人柔弱文静的感觉，但只要下定决心，无论对手怎样强大她都会毫不畏惧，勇往直前。



◀格温多琳怀抱着的应该是自己的姐姐，如此强大的格里塞尔达被何人所杀？
▼公主脚下倒着的是妖精国战士奥斯瓦德，看情形格温多琳是想搭救他。





▲格温多琳面对敌国妖精王国的女王时依然镇定自若。不知二人交手后结果如何。

伟大的魔导王 奥达因 Ordyne

军事大国拉格纳内布尔王国的国王，格里塞尔达、格温多琳的父亲。奥达因拥有一副惊人的战士身躯，但真正令各国闻风丧胆的是他的魔法。



▶拉格纳内布尔王国竟然在战斗中败北，似乎这是奥达因亲自参战的原因。

为了国家舍弃亲情的魔王

科尼利厄斯
Cornelius
声：浪川大辅

历史悠久的塔塔尼亚王国的王子。当他不知何时苏醒过来的时候发现自己身处异地，并且变成了矮小的怪物。虽然他想向异国恋人贝尔贝特表白爱意，但却又害怕她看到自己的模样而移情别恋。科尼利厄斯有着作为年轻人幼稚的一面，但同时它拥有坚强的意志，和为了正义可以面对任何困难的挑战的信念。

被诅咒的悲剧王子



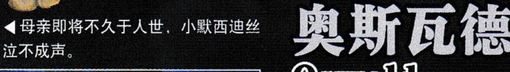
◀ 由于宫廷魔术师维尔兹鲁的挑拨，老国王埃德蒙连自己的儿子都不信任了。



▲受到魔术师维尔兹鲁的诅咒，科尼利厄斯堕入冥府并变为怪物。

◀ 想要从冥府脱出，必须要获得女王奥迪特的允许。





◀ 母亲即将不久于人世，小默西迪丝泣不成声。

▶ 默西迪丝从小就接受弓术的训练，并希望有一天能够与母亲一起驰骋沙场。



▲由于受到小青蛙的惊吓，默西迪丝将母亲遗留的弓掉入池中。

▶ 从巨龙贝里阿尔口中，默西迪丝得知妖精之国发生了叛乱。



奥斯瓦德
Oswald
声：千叶进步

所属于妖精之国的冷酷剑士，他“屠龙魔剑使”的威名国内外人人皆知。奥斯瓦德原是一弃婴，被妖精族的梅尔温抚养成人。由于某件事的原因，他对于把人作为道具来利用的事产生极端的厌恶。

手持魔剑的黑剑士

▲奥斯瓦德与某人签订了“死亡契约”，从而获得了黑暗的力量。

▲奥斯瓦德的进言不被大臣所采纳，而此人似乎正是妖精国发生叛乱的幕后元凶。



◀ 正如飞龙所说，奥斯瓦德手中的剑是无与伦比的利器。

妖精之国的小公主



妖精之国林格弗尔德的公主，由于母亲女王爱尔法里娅的死亡，年幼的默西迪丝便成为了新女王。虽然她还是个孩子，而且很任性，但成为女王后对于母亲的思念使她变得成熟而坚强。

默西迪丝
Mercedes
声：能登麻美子



贝尔贝特
Velbet
声：泽城みゆき

神秘灭亡的原大国瓦伦丁的公主。国家灭亡后她隐姓埋名居住在森林深处，人们称她为“森林魔女”。虽然对于死去母亲所预见的“死亡”和“诅咒”的预言十分害怕，但同时也抱着必死之心与命运抗衡。平时温和的贝尔贝特在这个世界终焉即将到来的时刻，以其与生俱来的行动力四处奔走。

◀死亡和诅咒是贝尔贝特和哥哥因格维同样必须面对的宿命。

▲贝尔贝特爱上了王子科尼利厄斯，而王子所遭受的诅咒似乎正是母亲的预言。

被命运捉弄的亡国公主

游戏进行方式



▲游戏是通过少女阅读五本故事书的形式展开。

▲▶游戏通过自由选择目的地的形式进行，当然也可以回头到所经过的地方练级。

▶在“故事档案”中玩家可以清楚地对相互交织在一起的五个故事进行整理。

◀在“原文档案”中可以阅读关于世界终焉的叙事诗。

战斗系统

游戏分为五章，每章又由多幕组成，这其中就含有叫做“回合”的进行战斗的幕。在“回合”中主人公们需要在多个场景中进行移动并战斗。每个主人公都拥有不同的武器，通过攻击、技能以及使用道具来通过这些场景。





▲道具采用圆形排列的图标表示。

塞法技能

主人公们所持的武器“塞法”拥有吸收生命能量“光子”的能力，并通过吸收光子能够学会“塞法技能”。





▲能够给予敌人很大伤害的“光子爆炸”。

◀塞法技能由攻击、回复、辅助等多种多样的技能组成。

商店与料理屋

在本作中有着使用道具能够提升角色能力的设定，例如使用回复HP的道具会使HP的级别提高，因此道具的合理运用就成为了游戏中的一大重点。像其他RPG游戏那样不舍得使用道具在本作中是行不通的，获得道具后立即使用以提高自身能力是游戏的基本战略。

◀存在于某城市中的料理屋，根据主人公所持道具的不同，可以制作的料理种类也将发生变化。

▶在道具屋可以进行道具的买卖和合成。

制作人的话：游戏标题图案中所描绘的是被枪锁刺穿的心灵，设计者想通过被刺穿也不会碎裂的心灵来表达坚强的意志。这里的枪是北欧神话中战神奥丁的永恒之枪（Gungnir）。

虽然战斗是以动作为主，但游戏的类型依旧是RPG，而这是更加具有动作性和战略性的新形态RPG。目前游戏的开发已经全部完成，请期待发售日的到来。

神谷盛治

文编：六段音速
美编：chisun

NDS RPG　最终幻想XII 亡灵之翼 Final Fantasy XII Revenant Wings
Square Enix／日版／1人／5040日元／2007年4月26日　全 推荐年龄

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング



描绘主人公梵及其女友潘尼罗，与众多空贼团伙伴一起，驾驶着飞空艇在伊瓦利斯大陆上空的神奇冒险之旅，这就是《最终幻想XII 亡灵之翼》（以下简称《亡灵之翼》）要为我们讲述的精彩故事。由于本作依然以2006年发售的RPG大作《最终幻想XII》（以下简称《FF XII》）的世界观为基本故事背景，因此我们在其中也不难发现许多熟悉的身影。说到这里，就不得不提到曾经在《FF XII》中人气盖过主人公梵的帅气空贼巴尔福雷，同样将在本作中登场的他这次是不是又要再次出尽风头"客串"主人公呢？赶快来看看官方公布的最新情报。

巴尔福雷+芙兰 黄金组合再度出山！



▲平日里一直沉默少言的芙兰，却总是能在第一时间察觉到魔雾气息的变化，提醒同伴可能即将来临的危险，是个非常值得信赖的同伴。

魔雾与芙兰

出生于大森林深处的维艾拉一族，尽管大部分过着与世隔绝的封闭生活，但却具备感知魔雾微弱变化的特殊能力。在这一点上，离开森林独自闯荡世界的芙兰也不例外，然而魔雾的浓度过高的话，维艾拉族人也会面临失控的危险境地，玩过《FF XII》的玩家应该都对这一点记忆犹新吧。

フラン
这里弥漫的魔雾，会把人最重要的东西夺走……

▲有着远长于人类寿命的维艾拉一族，在漫长的岁月中积累了丰富的知识和经验，所以说起话来也总是给人一股神秘兮兮的感觉。在本作中，芙兰将继续用她那独具特色的神秘话语来引导玩家前进，不过不知道她口中所说的"最重要的东西"是指什么。

巴尔福雷 Balflear

于PS2平台RPG大作《FF XII》中初次登场的巴尔福雷，曾经担当着指引主人公梵不断成长的重任。在《FF XII》的故事结束后，将飞空艇修特拉尔交予梵后随即下落不明的他在《亡灵之翼》中再度现身。梵也正是在巴尔福雷寄来的那封关于"格里巴特斯"秘宝的信的引诱下，才最终踏上天空大陆莱姆莱斯并展开冒险之旅的。

芙兰 Fran

长着兔子一样的长耳朵、拥有比人类长得多的寿命的芙兰，是一名对各种武器和格斗技巧都十分精通的维艾拉族女战士。维艾拉原本是一个隐居于森林之中从不轻易与外界接触的神秘种族，然而芙兰却是一个例外，50多年前离开森林追寻自由与梦想的她与巴尔福雷达成了超越种族的强烈的信赖关系，二人可谓是一对黄金组合。

与最速空贼的再会

话说自从在《FF XII》中一炮走红后，巴尔福雷接的戏就越来越多，光是最近就接连在《亡灵之翼》和《最终幻想战略版 狮子战争》中出演重要角色。这次又是他一封信召唤梵一行人来到了莱姆莱斯大陆，从其一言一行来看，怕是又要"抢戏没商量"了，难怪主角梵几次要和他翻脸。



"格里巴特斯"秘宝就在眼前……



▼眼看"格里巴特斯"的秘宝就要到手，事情突然有了戏剧性的转折……



▲梵与潘尼罗、巴尔福雷和芙兰一行人，历经重重险阻终于来到了格里巴特斯遗迹的最深层，在那里他们发现了沉睡已久的两块秘宝。

一触即发？梵 VS 巴尔福雷

▼▶在《FF XII》中总是不停地强调自己主人公身份的巴尔福雷，突然用枪指着梵放出了这样的话，二人难道要就此决裂不成？





象征永恒的秘宝





▲传说中象征永恒之力的秘宝究竟拥有怎样的力量？在莱姆莱斯大陆上是否也存在着能够与召唤兽达成契约的圣石？使大陆长久漂浮于天际云端的浮游石和万物生灵生存所依赖的能量源泉圣晶石又有着怎样不为人知的秘密，一切都将在游戏中找到答案。

梦之石



▶▲面对着巴尔福雷远去的背影，芙兰发出了这样的感慨，不愧是最了解巴尔福雷内心世界的女人（汗），而巴尔福雷口中所说的"梦之石"又是什么呢？



于《FF XII》中初次登场的修特拉尔，是巴尔福雷最喜爱的飞空艇。原本是作为军用飞空艇开发而成，采用了六个可将"魔雾"压缩再产生巨大能量的高出力引擎，根据飞行需要可以通过开合双翼来调整飞行速度和姿态。机上的专属机工士由可爱的莫古利诺诺担当。



梵一行发现"格里巴特斯"秘宝时，突然以秘宝守护者身份现身的伊夫里特，在《FF XII》中是以帝国军战舰的形象登场的，在《亡灵之翼》的故事设定中终于恢复了传说中的召唤兽这一光辉形象。浑身上下闪耀着红莲般光芒的伊夫里特，担负操纵火焰将胆敢染指秘宝之人统统烧成灰烬的使命。

文编：风间仁 六段音速 美编：chisun



铁拳6（暂名）/TEKKEN 6（暂名）

□厂商：NBGI □机种：ARC/PS3 □类型：FTG □发售日：2007年预定

NBGI公司早在2005年E3展的SCE公司展前发表会中就宣布，旗下人气3D格斗大作“《铁拳》系列”的新作将登陆次世代主机PS3，并公开了一段高素质CG影像，这令喜欢《铁拳》系列作品以及关注PS3的玩家们大为震撼。而一年后，在2006年E3展中，NBGI公司再次公开了一段PS3《铁拳6》的游戏影像，由于与之前的CG影像相差甚远，因此不由得不让人为本作的完成度以及游戏素质担忧。

而就在前不久由全日本娱乐设施经营者协会联合会（AOU）主办的业务用娱乐机器展会“AOU2007娱乐博览会”中，NBGI公司出人意料的展出了《铁拳6》街机版游戏影像，并同时开放了本作的官方网站，正式发表了《铁拳6》的最新情报。

与之前的系列作品一样，《铁拳6》依旧是在街机和家用机两个平台推出，本作的街机版采用的是与PS3版《铁拳6》可以互换的新街机基板，随着硬件机能的大幅提升，游戏将支持高清晰画面输出，角色、场景的细致程度以及光影等表现也将达到前所未有的高度。

■扎菲娜重心很低，招式变化多端，是位难缠的角色。

《铁拳6》继承了之前“《铁拳》系列”作品的精髓，以及前作《铁拳5》、《铁拳5 暗之复苏》颇受好评的部分。游戏将采用16：9宽屏幕画面，并将重视场景的画面表现，将给予玩家最大限度的临场感和视觉冲击。从目前公开的影像以及游戏画面中可以看出，游戏中将有停车场、战场、道场等全新的场景出现，而且这些场景都有墙壁存在，这进一步证明了本作将更加重视场地对于对战的影响。

在参战角色方面，NBGI公司表示《铁拳6》的登场角色将是系列最多的，除了之前系列中的角色之外，还将增加多位新角色，而利奥（Leo）和扎菲娜（Zafina）便是其中的两位。利奥的流派是八极拳，这与同样具有很高人气的格斗游戏《VR战士》系列的主角结成晶相同，也是中国拳法八极拳首次在“《铁拳》系列”中出现。虽然使用的是中国功夫，但利奥的国籍是德国。

另一位新角色扎菲娜是一位十分神秘的女性角色，其身体柔软异常，动作和移动十分怪异，很像是蜘蛛或者蛇等动物的形态。扎菲娜的国籍以及流派目前尚未公开，不过通过她的服饰以及动作，我们可以大胆的预测她的国籍是印度，而流派是有着3000年历史的卡拉里帕亚茶（Kalaripayattu）。卡拉里帕亚茶起源于古代的印度南部，也就是今天的喀拉拉邦。古时候，人们从狮子、老虎、大象、狗熊、蟒蛇等猛兽身上，领悟出亦刚亦柔的力量，编制出了卡拉里帕亚茶，据说中国少林拳即源自于卡拉里帕亚茶。

《铁拳6》的街机版预定于2007年年内推出，目前PS3版的发售日尚未确定。在所展出的影像最后，布莱恩将对手浮空后竟然从背后拿出散弹枪进行追击，这是否意味着本作系统将进行重大的变革还不得而知。



■本作中人物肌肉的表现更加细致真实。





■少女波尔卡依靠从花中提取药材来谋生。

信赖铃音 肖邦之梦

Trusty Bell~ショパンの梦

□厂商：NBGI □机种：X360 □类型：RPG □发售日：2007年6月14日

《信赖铃音 肖邦之梦》是以有着“钢琴诗人”美誉的世界著名音乐家肖邦在临死前3小时的梦境为舞台的RPG游戏。肖邦在童话般的梦幻世界中遇到了身患不治之症的少女波尔卡以及为了拯救波尔卡而奋斗的少年阿雷格雷德，并与他们一同经历了奇妙的冒险。

本作的制作人是曾制作过“《传说》系列”以及“《霸天开拓史》系列”的知名制作人野口伸二，既然是一款以音乐家为主角的游戏，那么游戏中的音乐当然不能马虎。本作的音乐是由曾经负责“《星之海洋》系列”、“《女神侧身像》系列”等游戏音乐制作的樱庭统来负责，钢琴演奏是由著名的俄罗斯钢琴演奏家、肖邦钢琴大赛冠军得主史坦尼斯拉夫·布宁(Stanislav Bunin)担任，而游戏中的旁白部分则是邀请日本著名叙述者森本レオ献声。

游戏讲述1849年10月17日的深夜，巴黎中心部旺多姆广场第12区的公寓中，著名的钢琴音乐家肖邦即将面临他最后的一刻。而此时肖邦的意识离开了现实世界，来到了童话般的不可思议的奇妙世界。这里的人们像现实世界一样拥有丰富的情感，过着普通的生活。唯一的不同点就是得了重病的人如果来到这个世界，作为副作用体内将会获得魔法的力量，并同样将面临死亡的威胁，因此在现实世界里得了重病的肖邦也在这里能够使用魔法。

在现实生活中因重病苦恼的肖邦，认为这不可思议的世界是自己心中的幻觉。但是有一名少女逐渐将改变肖邦的这种想法。这位少女的名字叫波尔卡(Polka)，和肖邦一样她也患有重病，而她接受自己的命运并努力的活着。在这个世界中每个人的心中都存在一种叫“信赖(TRUSTY)”的宝石，这颗宝石会反映人们的纯洁、信赖的心灵并会发出光芒。但就是因为信赖宝石的光芒过于强大，因此少女将面临更加残酷的命运。

此时抗拒命运，拼命地要拯救她的少年阿雷格雷德(Allegretto)出现。他是一位善良而贫穷的孩子，为了能让其他穷苦儿童填饱肚子，他每天和另一名情同手足的少年彼特(Beat)一起偷面包。虽然他也知道偷东西是不对的，但又不忍心丢下那些挨饿的孩子们。

就这样对命运逆来顺受的少女和抗拒命运的少年相遇了，梦与现实相互交织，而当矛盾重合在一起的时候，命运的齿轮开始慢慢地逆转……

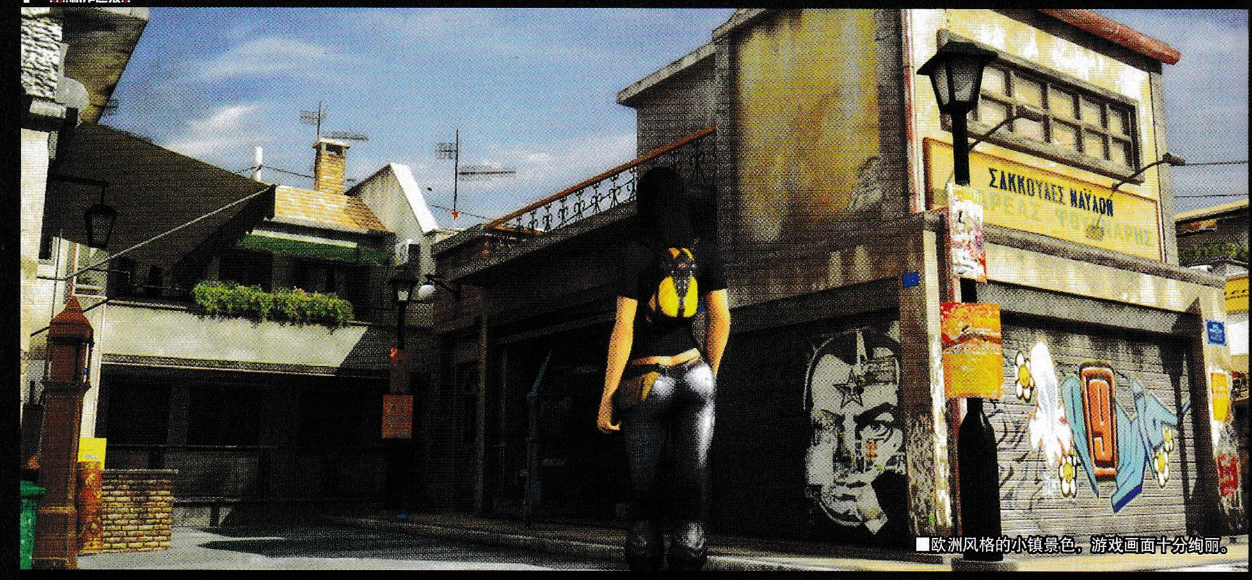
本作的战斗系统是独特的“分时战斗系统”，这是融合了回合制和即时战斗系统的新系统。战斗最多有3人参加，玩家将在每回合内能够自由地操作角色移动、攻击。

游戏中“光”与“暗”的设定对于战斗有重要的影响。角色的必杀技有光和暗两种，发动必杀技时根据角色所处位置是日光照射的“明场所”还是被物体遮盖的“暗场所”的不同，必杀技将发生变化。游戏中只需要按Y键便可以轻松发动必杀技，而全新的战斗系统比完全的即时战斗系统要更容易掌握，同时还具备了即时战斗系统的爽快感。

另外，不仅我方角色将受到光、暗的影响，敌人也同样会受其影响。根据敌人所处位置的不同，敌人的名称、强弱、必杀技甚至外形都会发生变化，这大大地增加了战斗的策略性以及难度。



■站在阴影中的怪物巨大无比，不过一旦它走出阴影就会立即变小。



■欧洲风格的小镇景色，游戏画面十分绚丽。

上古神器 / Theseis

□厂商：Track 7 □机种：PS3/X360/PC □类型：AVG
□发售日：2007年5月



《上古神器》是一款结合了悬疑、恐怖和幻想等要素的冒险游戏，源自古代希腊的各种引人入胜的神话传说更为本作增添了一分神秘气息。故事将围绕着两名热衷于研究超自然现象的勇敢探险者的冒险经历展开，玩家将亲身经历从现代到古代，从现实世界到超自然领域的神奇之旅。而故事的核心，来自远古时代且遗失数百年之久的伟大神器"Theseis"，将成为指引玩家探索和前进的线索，在游戏中发挥重要作用。

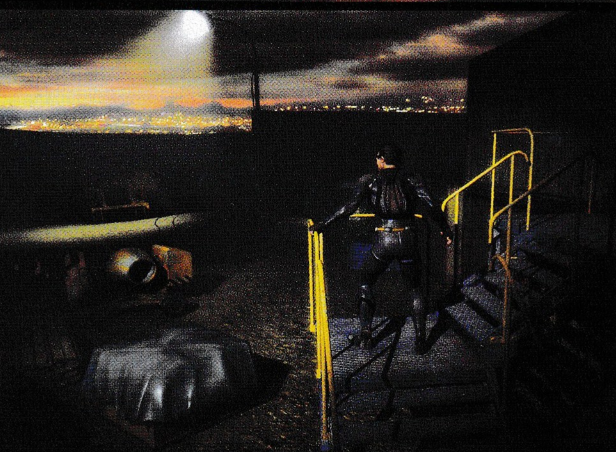
故事的主人公Andronicos Kalogerou，是一名崇尚科学且一直投身于反对迷信的事业中的希腊人，他的足迹遍及整个希腊，不断探索着埋藏于古代遗迹和悠久岁月之下的神秘现象和那些被遗忘了的历史。然而他那平静而理性的生活持续了没多久就遭到了彻底的破坏，Kalogerou和他的妹妹Pheve，一名古代神话研究者，在得知他们的继父离奇失踪并可能已经去世的消息后，共同回到了童年时居住的地方悼念。殊不知继父的死才只是命运之神为他们安排的无数磨难的开始而已，他们很快发现，自己已经陷入了一场关乎人类社会生死存亡的斗争之中了。

从希腊的大都市到雅典的古代遗迹，Kalogerou和Pheve一起追寻着遗失的传说之地的踪迹，在与各种神秘事件和追杀者的斗争中，他们也在一点点揭露着一个隐藏至深的惊天大阴谋。而这一切的一切，却还只是岁月与黑暗阴影掩盖下的全部真相的冰山一角而已，沉睡千年的伟大力量，既能拯救众生，也能毁灭世界的上古神器"Theseis"，正在等待着重见天日的时刻来临，等待着漫长蛰伏后的再度觉醒……

有关本作的细节目前依然知之甚少，但我们从官方那里得知，《上古神器》将以现代希腊为背景，以刺激的动作和耐人寻味的解迷为游戏主旨，玩家将可以扮演Kalogerou和Pheve，一起探索埋藏于现代与远古、现实与神话夹缝中的真相，发掘上古神器"Theseis"的巨大秘密。另外，据游戏PC版的开发商Track 7公司介绍，本作将使用全新的游戏引擎进行开发，完美表现充满悬疑与梦幻色彩的游戏氛围。LU




■古代遗迹中凶猛的怪物在等待着冒险者的到来。





■红与黑的较量是本作最大的卖点。

蜘蛛侠 3/Spider-Man 3

□厂商：Activision／Treyarch □机种：X360／PS3／PS2／PSP／Wii／NDS／GBA □类型：ACT □发售日：2007年5月4日

随着电影版《蜘蛛侠3》5月上映日期的日益临近，玩家们对本作的同名游戏版《蜘蛛侠3》的关注程度也越来越高。游戏版的发行商Activision近日又公布了有关本作的进一步详细信息，这也是自去年E3以来官方首次公开如此大量的情报，我们也得以在游戏正式发售之前率先感受本作的精彩之处。

由电影改编游戏的情况在业内并不新鲜，但真正成功的范例却屈指可数，特别是动作类电影改编游戏作品，其难度之高也是业内公认。好在游戏的开发周期较长，时间也相对充裕，再加上本作的开发商Treyarch公司（电影改编游戏系列前两部作品的开发商）经验丰富，游戏版《蜘蛛侠3》的制作过程并没有遇到太多的坎坷。据悉，本作将继承系列前作大规模、高开放度的游戏场景，并在此基础之上增加更多刺激的动作要素。剧情方面，游戏版将基本上遵循电影的故事设定和发展，但同时也增加了许多原作漫画中的情节和部分原创要素，使整个故事结构更加完整和丰满。

作为一款动作游戏，《蜘蛛侠3》的核心部分当然是紧张的战斗。玩家在本作要面对的敌人将更加强大，新登场的对手沙人和在前作中对蜘蛛侠杀死自己父亲（初代绿魔诺曼）怀恨在心的新一代绿魔哈利都将对主人公造成极大的威胁，更何况玩家这次还要面对由神秘外星共生体衍生出来的恐怖对手毒液以及来自蜘蛛侠内心黑暗面的双重挑战。本作的战斗无疑将更加激烈，挑战性也更上一层楼。

游戏版《蜘蛛侠3》在坚持忠实于电影原作这一原则的基础上，还设置了几条不同的剧情路线供玩家选择，整个故事流程中包含了至少10个关卡，而这期间还将穿插大量电影中没有出现过的漫画版剧情和原创剧情。除了蜘蛛侠生命中最主要的三个敌人的威胁以外，玩家还要面对各种形式的犯罪活动和突发事件的考验。无论你是想要发展主线剧情、再现电影中的经典镜头和画面也好，还是想获得更多的游戏体验、挑战100%完成度也罢，本作高度开放式的游戏结构都将满足你的要求。当然，隐藏要素也是必不可少的乐趣之一，尽管眼下还不清楚本作究竟设计了哪些隐藏要素，但丰富的收集乐趣无疑将使游戏的耐玩度进一步提高。

本作使用了全新制作的3D游戏地图，整个纽约市的情况可谓是一目了然，玩家随时可以调出地图查看各个地区的情况和可以参加的事件或分支剧情。不过也不用担心场景太大而迷路，只要确定好目的地，在地图上做出相应的标记，接下来只要按照画面上的箭头指示在摩天大楼之间施展蜘蛛侠飞檐走壁的绝技就万事OK了。值得一提的是，游戏中还设置了一个比较体贴的系统，我们称之为"犯罪跟踪"。顾名思义，玩家只要打开大地图，就可以随时查看纽约市各区域的状况，红色标记的区域就是有犯罪活动发生的场所。

玩家可以扮演蜘蛛侠，在关键时刻挺身而出惩恶扬善，当然，如果你认为与主线剧情无关或是不感兴趣的话也可以置之不理，但需要提醒大家的是，在某些场景和特殊情况下，不管你愿不愿意都必须出手援救，而且耗费的时间越长对后面的行动就越发的不利。当然，善有善报，玩家在游戏中惩治罪犯或解决紧急事件的次数越多，在市民中的受欢迎程度也会越高，这一情况可以通过"公众好感度指数"来获得直观的认识。如果事件解决的干净漂亮，蜘蛛侠的支持者就会与日俱增，反之，总是对犯罪活动不闻不问或是处理的不够妥当，那就不要指望能从市民中获得什么支持了。令人欣慰的是，本作中的犯罪活动和突发事件，在种类和形式上都比前作要更加丰富，因此大家不必再象前作中那样，一天到晚为了全城中不断涌现的孩子丢气球事件而奔波了。

本作中的动作要素将更加丰富多采，除了蜘蛛侠经典的动作，如吐丝、投蛛网、攀墙和大范围跳跃以外，游戏中还增加了不少全新的动作，特别是格斗部分比起前作强化了许多。另外，玩家们关心的受共生体侵蚀后的黑色蜘蛛侠也将在游戏中亮相。由于代表着彼得心灵中黑暗和复仇的一面，黑色蜘蛛侠在继承原有能力的基础上，攻击手段将更具进攻性和杀伤力。比如，红色蜘蛛侠可以用蛛丝捆住敌人并掷出的普通技能，到了黑色蜘蛛侠形态就变成了一次可以捆住一把敌人并造成更大伤害的强化型技能。另外一点区别是红色蜘蛛侠的"超级模式"和黑色蜘蛛侠的"疯狂模式"，同样是在计量表达到最大值后发动，黑色蜘蛛侠的的"疯狂模式"威力更大，效果也更加明显。

提到游戏的几个不同版本，Activision官方表示，所有平台的《蜘蛛侠3》都将采用相同的核心剧情设定，但次世代主机版将会对应一些独有的新游戏方式，从Wii的独特操作方式，到PS3的六轴动作感应，再到X360的Xbox Live，三台次世代主机都将拥有各自不同的亮点。游戏画面方面，PS3版和X360版都对应720p，Wii版将对应480p。此外，游戏中的纽约市也经过了脱胎换骨的全新制作，细节部分更加逼真，游戏中各个角色的形象也更加活灵活现，力图最大限度地带给玩家有如电影一般的完美游戏体验。LU



■次世代主机的机能将使蜘蛛侠在游戏中的表现大幅提高。

机密武装 蔓延
Coded Arms Contagion

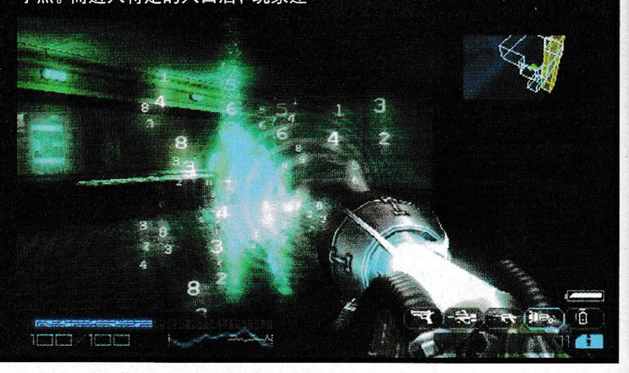
□厂商：KONAMI □机种：PSP □类型：FPS □发售日：2007年3月27日



初代《机密武装》可以说是PSP平台上第一款比较有影响力的第一人称射击游戏，然而蹩脚的操作和关卡设计上的不尽如人意却使得本作在玩家中并没有获得多少好的口碑。针对PSP初代作品的不足，Konami在保留系列风格的基础上推出了其续作《机密武装 蔓延》。本作进一步完善了操作和剧情，增加了更为丰富的游戏方式，并希望能够借此继续开发该系列的潜力并有所突破。

《机密武装 蔓延》依然沿袭了系列前作的风格，以一种名为AIDA的"虚拟现实战斗环境"为中心展开，不过与初代《机密武装》中玩家所扮演的无名黑客不同，这次玩家要扮演一名实实在在的特工——格兰特(Grant)，潜入到浩瀚的网络世界中进行战斗。关卡也不再象以前一样没完没了的随机产生，而是经过全新设计和完善过的。主人公在游戏中通过时而出现在屏幕上的一个看起来态度粗暴的指挥官那里接受行动指令，然而格兰特究竟受雇于谁依然不得而知，由此看来本作在剧情上似乎比前作更加扑朔迷离也更有看头一些。

在游戏性方面，从目前公开的游戏演示画面来看，《机密武装 蔓延》在画面角落的位置增加了3D地图功能，玩家可以更加轻松地在AIDA中穿梭和战斗。另外一个比较有趣的设置是，当玩家在游戏中达成特定的要求时，就可以破解整个AIDA的电脑程序，并使得原本十分复杂的场景变为相对简单的绿色矩阵方格，这就使得出口和一些隐藏通路可以更加一目了然。而进入特定的入口后，玩家还可以触发一系列迷你游戏和迷题，进一步增加了游戏性。



《机密武装 蔓延》在原作的基础上增加了更多新型并经过改良后的武器装备，这使得本作在射击战斗等方面与前作相比得到了一定的强化。另据Konami官方透露，本作支持最多八名玩家进行同时在线对战，但联机游戏关卡的详情眼下还不得而知。《机密武装 蔓延》目前正由位于美国马萨诸塞州的Creat工作室负责开发，游戏预定于不久后的3月27日正式发售，究竟能否比系列前作更上一层楼，让我们拭目以待。LU

哥斯拉 能量释放
Godzilla: Unleashed

□厂商：雅达利/Pipeworks Software □机种：Wii/NDS/PSP □类型：FTG □发售日：2007年第四季度

在未来的某一天，来自外星的神秘水晶袭击了地球上的主要大城市并开始在全世界到处滋生，受到水晶的吸引，地球上的怪兽们也开始蠢蠢欲动，而它们相遇后证明各自存在价值的惟一途径，就是通过战斗来击倒对方并成为最后的霸主。地点是全球各大城市，主角是怪兽之王哥斯拉和玩家们耳熟能详的庞大怪物们，一场惊天动地的战斗已经一触即发，这就是《哥斯拉 能量释放》所讲述的故事背景。

在本作中，玩家将操纵哥斯拉或其他怪兽，在世界各大主要城市中进行战斗。游戏中共有四股势力可供选择，他们分别是地球防卫军、外星生物、机械怪兽和突变异种，每股势力在游戏中都拥有各自的故事情节。所有势力之间的剧情发展都是非线性的，也就是说，玩家在游戏中选择不同的怪兽，将直接影响关卡中其他势力与玩家的关系是敌是友，同时也将决定故事的走向。

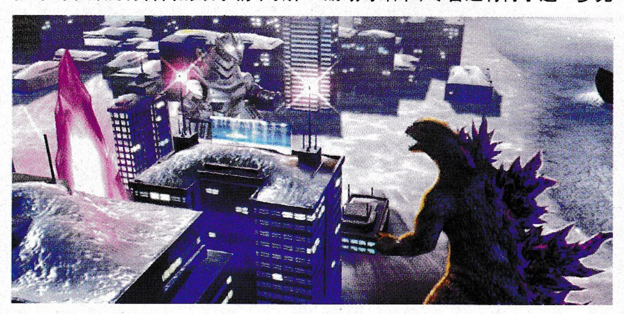
在目前已经公开的怪兽中，共包括哥斯拉2000、超翔龙、盖刚和机械哥斯拉在内的至少16种怪兽。尽管开发商并没有透露详细的登场角色名单，但确认电影中出现的各种怪兽，从天上飞的到地下跑的，可谓应有尽有。在官方提供的一个试玩版中，我们亲眼目睹了哥斯拉与机械哥斯拉的惊天对决，城市中的所有物体，从建筑物到街道都可以随意破坏，当玩家操纵哥斯拉穿行于摩天大楼之间，可以清晰地看到瓦砾的坠落和建筑物的崩塌等细节，尽管还有待于进一步完善，但相信最终完成后的游戏效果将是十分惊人的。

在《哥斯拉 能量释放》的各个版本中，Wii版的操作算是最有特点的了，玩家可以同时应用到遥控器手柄和双节棍手柄控制怪兽的移动和攻击动作。如爪击和脚踢这一类的基本攻击动作，都可以依靠遥控器手柄上的A、B键来完成，使用双节棍手柄上的C键和Z键则可以进行蓄力攻击和闪避动作。另外，在游戏中玩家可以操纵怪兽举起一些小的建筑物投向对手进行攻击，具体的操作方法也很简单，只要将两个手柄同时向上举，再通过动作感应功能的投掷判定模拟投出的动作，就可以用手中的建筑物重创对手。

除了普通的攻击以外，怪兽们的各种特殊攻击也是游戏中一个十分有趣的环节。比如哥斯拉的火焰吐息攻击，玩家可以靠左右晃动遥控器手柄来控制火焰喷出的方向，开发商还打算在游戏中加入锁定功能来帮助玩家更轻松地进行攻击，不过在城市中横冲直撞并喷出火焰将眼前的一切烧毁也是一种比较爽快的游戏体验。除此之外，每种怪兽都拥有两种以上的特殊攻击手段，攻击效果和射程也不尽相同，比如机械哥斯拉，就同时具备激光武器和从背部发射的自动导航武器两种攻击方式。

除了要面对巨大的怪兽以外，玩家在游戏中还要对付个头渺小但数量众多的地球防卫军部队。尽管在试玩版中我们只看到了一些蚂蚁大小（对哥斯拉来说）的坦克和车辆，但官方表示到了正式发售的时候，游戏中防卫军部队的战斗单位种类将更加丰富，数量也会比现在更多。

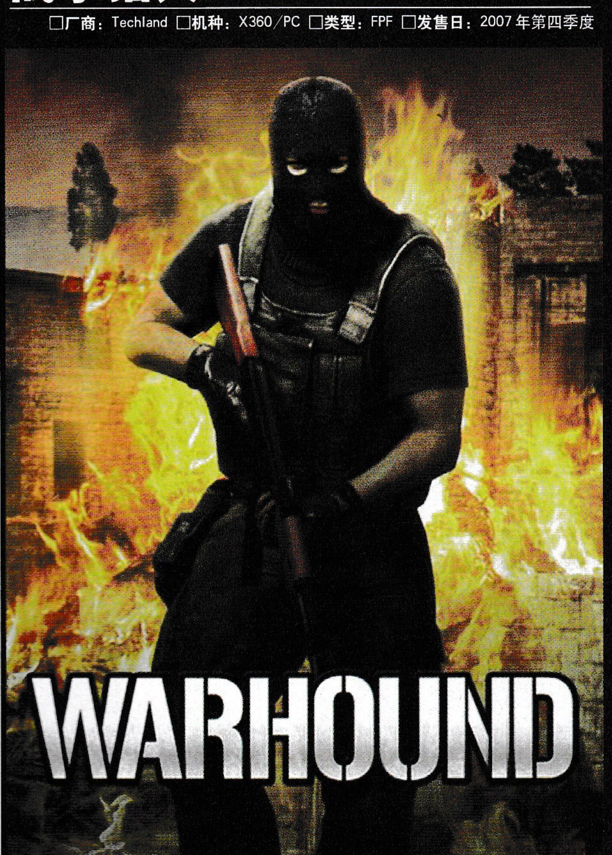
除了非线性的单机模式和支持最多四人同时对战的联机模式以外，《哥斯拉 能量释放》还拥有许多引人注目的看点。本作目前预定于今年年末时推出，届时怪兽之王将在你的手中再度复活，就让我们一起来期待本作的表现吧。LU

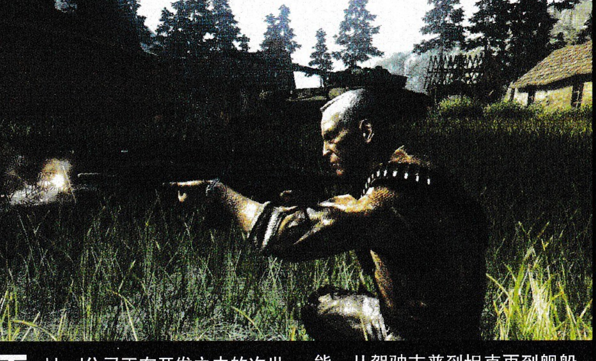




战争猎犬 /Warhound

□厂商：Techland □机种：X360/PC □类型：FPF □发售日：2007年第四季度





Techland公司正在开发之中的次世代游戏《战争猎犬》是一款以佣兵为题材的FPS游戏。玩家在游戏中扮演一名佣兵，介入到世界上最残酷、最血腥的武装冲突中去，扮演能够左右战局的至关重要的角色。

本作最大的特点在于玩家在游戏中所扮演的角色是可以自由接受各种任务的佣兵，在游戏中将可以接收到来自各地的求救信息，玩家可以从中挑选自己感兴趣的任务，自由安排自己的佣兵任务计划。值得一提的是，即便是同一个任务，玩家可以选择的完成方式和方法也不尽相同，选择不同的装备或战斗车辆都可能对任务的进行造成影响，游戏剧情也将由于玩家的选择而发生变化。

随着任务完成数量的增加，玩家的佣兵等级也将逐步提升，在这个过程中，玩家也将逐步学会更多的技能，从驾驶吉普到坦克再到舰船。此外，玩家还可以在自己的射击训练场上进行射击训练，测试各种武器的性能。

游戏中的任务关卡种类丰富、内容也各不相同，但完成任务的方式和途径将完全由玩家来决定，只要拥有足够强的技能和武器，那么执行任务的方式也将完全不同。玩家在游戏中不仅可以购买和强化武器，也可以在任务之前购买关于任务内容的各种情报，深入了解敌人和任务的情报。

《战争猎犬》采用了Techland公司最新版本的“合金引擎（Chrome Engine）”，并支持DirectX 10，使本作的画面质量和各种游戏效果能够得到最大限度的保证。游戏目前预定于2007年第四季度推出，届时将登陆微软X360和PC两大平台。LU

海贼王 无尽的冒险
ONE PIECE UNLIMITED ADVENTURE

□厂商：NBGI □机种：Wii □类型：A·AVG □发售日：2007年4月26日



根据日本超人气动画动画改编的动作冒险游戏《海贼王 无尽的冒险》即将于2007年4月登陆任天堂次世代主机Wii，游戏将以“伟大航路”中某个不可思议的岛屿为舞台，通过丰富多彩的游戏原创要素再现海盗路飞一行人的奇妙冒险之旅。

游戏将以原作中的经典剧情为线索，穿插大量原创剧情和游戏要素，让玩家尽情体验与路飞等海贼团团员一起冒险、战斗的乐趣。游戏中除了路飞、卓洛、奈美、山治、乌索普、乔巴、鲁宾等角色将会登场外，原作中雷神艾尼路、鳄鱼、鱼人阿龙等劲敌也将在游戏中出现，而除此之外游戏中还将有完全原创的新角色亮相。

游戏分为冒险和战斗两部分，在游戏最有趣的探索部分中，每位角色都可以使用探索工具对神秘的岛屿进行探索。游戏画面的右下方有4个图标，分别对应Wii遥控器手柄的上下左右4键，在探索模式中上、下、左3键分别对应镐头、鱼竿、虫网3种道具。镐头是用来排除挡路的巨岩、挖掘道具，还可以作为武器使用；在湖、海附近使用鱼竿可以进行垂钓，当然，钓鱼的操作是通过Wii手柄来模仿，感觉十分真实；虫网是用来在花丛、树木周围捕捉昆虫之用，捕捉大量的昆虫将会有意想不到的收获。而手柄上的右键对应的是模式切换图标，在探索模式中随时按下右键便会切换到攻击模式中，攻击模式中上、下、左3键分别对应炸弹、冲击贝等攻击道具，而全部的这些攻击道具、探索道具都可以根据玩家的喜好自由安排对应按键的位置。

战斗部分中，游戏将充分发挥Wii手柄独特的操作机能，让玩家在游戏中体验与众不同的游戏乐趣。战斗中通过挥动Wii遥控器手柄各角色将施展各自的个性攻击和必杀技，而每个角色的不同必杀技是通过按键进行区分，因此操作十分便捷。不同的动作对应不同的操作，而所有角色也都拥有风格迥异的个性攻击和必杀技，每个角色的特殊攻击还都配有专门的大魄力演出画面。LU





星球大战 原力解放
Star Wars:The Force Unleashed

□厂商：LucasArts □机种：PS3/X360/PS2/PSP/NDS □类型：ACT □发售日：2007年11月

LucasArts公司所开发的“《星球大战》系列”最新作《星球大战 原力解放》将登陆PS3和X360两大次世代主机，以及PS2、PSP、NDS等平台。本作的故事背景被设定在《星球大战》第三章和第四章之间，已经堕落为黑暗西斯手下的达斯•维达为了清剿银河系内的杰迪武士而大开杀戒，玩家将在游戏中扮演达斯•维达的弟子，奉命执行剿灭杰迪武士的秘密任务。

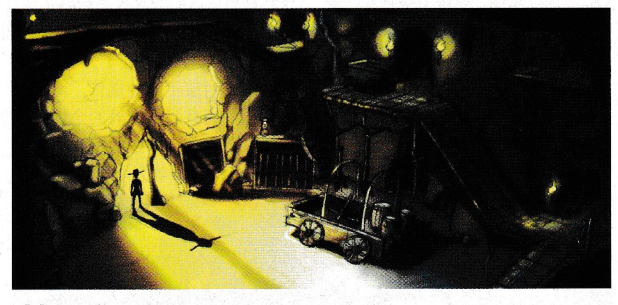
原作中“原力”的概念将在本作中得到全新的诠释，玩家在游戏在中将可以使用种类丰富的特殊能力和技能。玩家在游戏中将面对杰迪武士中的众多高手，除了与他们展开一对一的生死对决以外，也有机会指挥自己的军队和各种作战单位进行大规模的集团作战。

“《星球大战》系列”的老FANS们都清楚，达斯•维达妄图消灭杰迪武士的计划最终是以怎样的结局告终的，不过LucasArts的开发小组保证，他们将对游戏进行重新的设计，并将为玩家们准备丰富的故事结局可供选择。也就是说，玩家在游戏中将可以按照自己的意愿来左右故事的发展。LU



佐罗的宿命
The Destiny of Zorro

□厂商：505 Games/Pronto Games □机种：Wii □类型：ACT □发售日：2007年第四季度



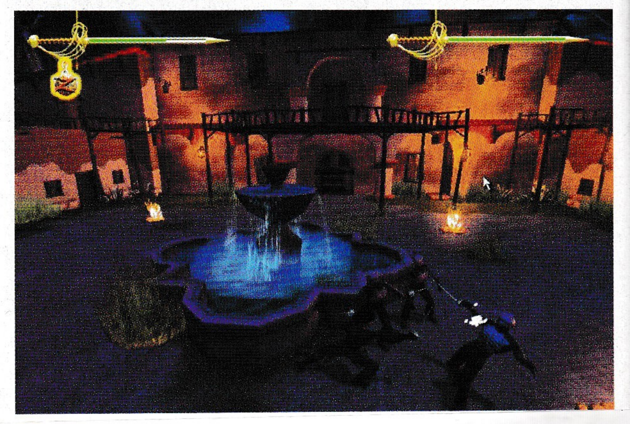
英国游戏发行商505 Games公司将在任天堂Wii主机上发行一款以剑客佐罗为主角的动作游戏，游戏将被命名为《佐罗的宿命》，由位于美国加利福尼亚的Pronto Games公司负责开发，该公司此前曾经担任过GBA版《龙与地下城 魔眼杀机》以及手机游戏《国家宝藏 探宝之路》的开发工作，目前预定于2007年第四季度推出。

提起佐罗这位19世纪西班牙殖民时期北美大陆上的英雄人物，恐怕是无人不知无人不晓，根据他反抗殖民者暴行、惩恶扬善的英雄事迹改编的影视作品也是数不胜数。现在，借助Wii主机独特的游戏机能，玩家将有机会亲身体验成为救民于水火的英雄的快感。使用Wii的动作感应手柄，玩家可以自如地挥剑或是使用鞭子做出帅气的攻击动作，当然也少不了佐罗最具标志性的动作——用“Z”字形标志对敌人做出正义的审判。

根据游戏开发商的介绍，《佐罗的宿命》的角色、世界观和场景等要素的制作灵感，全部来自于美国南部加利福尼亚以及墨西哥等地当初西班牙殖民时代遗留下来的丰富文化背景，游戏将完全按照19世纪佐罗所处历史时期的时代背景和文化风格来制作，最大限度地做到真实还原。

《佐罗的宿命》将以侠客佐罗的冒险之路为主线，其间穿插多条故事线索，从佐罗对抗穷凶极恶的西班牙殖民者、劫富济贫、帮助穷苦百姓摆脱困境，到惩治狡猾凶狠的牧场主和矿山老板，再到后来带领人民勇敢面对反叛军的进攻、保卫家园的一系列传奇故事，都将一一在游戏中被再现。而玩家也可以随着故事的发展，逐步了解隐藏在佐罗黑色面具和斗篷下复杂的内心世界以及这位风流侠客的成长历程。

除了民间流传的各种关于佐罗的经典传奇故事以外，《佐罗的宿命》中还将会引用一些近来以佐罗为题材的好莱坞电影中出现的经典场面，运用电影的叙述手法来讲述他的英雄故事。当然，英雄的故事自然也少不了浪漫的爱情作为陪衬，尽管并未透露任何详情，但游戏开发商保证游戏中将会有一段令人难以忘怀的爱情故事穿插在主线故事当中，从一个侧面为我们揭示佐罗的真实情感世界。LU







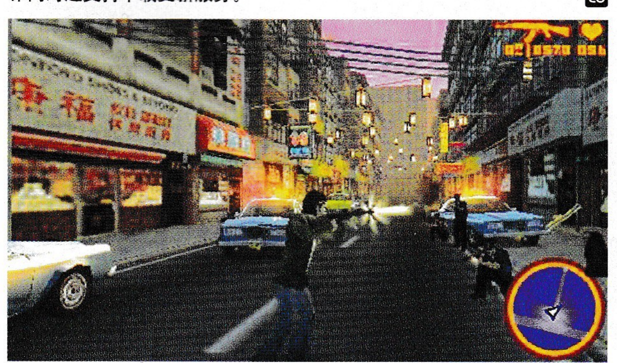


横冲直撞 76/ Driver 76

□厂商：育碧 /Sumo Digital □机种：PSP □类型：ACT □发售日：2007年3月

在成功从雅达利手中收购竞速类游戏品牌“Driver”后，育碧于去年公布了于2006年3月在PS2和Xbox上推出的《横冲直撞 平行线（Driver：Parallel Lines）》的PSP版。然而自此以后育碧就再也没有透露过关于这款游戏的新情报。现在育碧官方再次确认，PSP版将更名为《横冲直撞 76》，且游戏并非单纯的家用机版移植。

据悉，PSP版《横冲直撞 76》将以1976年的纽约市为背景，也就是《横冲直撞 平行线》故事发生的两年前。玩家可以可以在游戏中依靠汽车或是徒步来完成任务，而完成任务的奖励则可以用来升级车辆能力。除了全部27个单机任务关卡外，游戏还具备多个供多人联机使用的模式。另外，本作同时还支持下载更新服务。





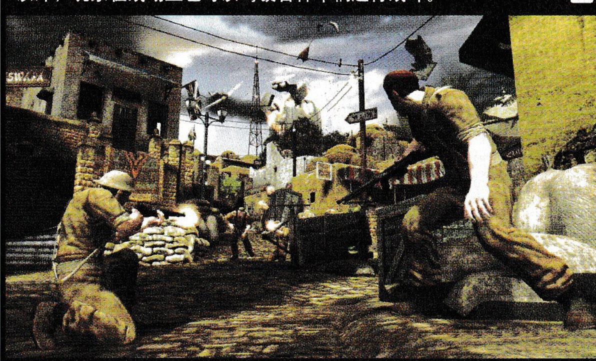
胜利时刻 / Hour of Victory

□厂商：Midway/Nfusion □机种：X360 □类型：FPS □发售日：2007年第三季度

从一般意义上来讲，第二次世界大战是从1937年日军侵华开始到1945年8月日本宣布投降结束，共持续了8年时间。不过对于游戏产业来说，第二次世界大战直到现在也没有真正完结。从Activision的“《使命召唤》系列”、EA的“《荣誉勋章》系列”到育碧的“《战火兄弟连》系列”，年复一年总是不断有新作品问世。现在，Midway公司也加入了这一行列，正式公布了公司即将推出的X360平台游戏《胜利时刻》。

《胜利时刻》同样是一款以第二次世界大战为故事背景的FPS游戏，目前公开的对应主机平台只有X360。本作将采用久富盛名的“虚幻引擎3”进行开发，游戏将逼真再现从欧洲战场到北非战役等众多二战时期的经典战争场面，玩家在游戏中扮演美国或英国士兵，在战场上与德军和意大利军队组成的轴心国部队进行殊死较量。

游戏中可选的角色共有三个，他们分别是盟军侦察小分队队员、美国陆军狙击手和英国陆军突击队队员。除了操纵角色进行第一人称射击游戏以外，玩家在战场上也可以驾驶各种车辆进行战斗。





相聚离开，都有时候

——戏说游戏界一幕幕悲欢离合



文：迷路男　文编：白夜　美编：chisun

商场永远就如同战场一样残酷无情，在这个世界里，达尔文的理论往往更加接近真理，优胜劣汰，适者生存。即使在关于游戏的商场里，这个商家是在制造快乐、制造梦想、制造童话的游戏世界，所有这些规则也同样不可逃避。所以除了开拓进取与时俱进的技术发展外，商家要做的还有多很多，如今的游戏业界已经一片混沌，是生存还是毁灭，是站在闪亮金字塔的最高端还是躲在光明之外的阴影下默默无闻，对于那些老牌的和新兴的游戏生产厂家来说都值得思考。

就像生在战争年代，群雄割据，纵使你身怀一身本领，雄韬伟略，也需要一个展现自己的舞台。投明主，遇伯乐，千里马才是千里马；纵然乱世出英雄，怀才不遇之辈也大有人在，而历史只会记住那些留下名字的人。那些业已成名的厂家，手握重量级的游戏，仿佛每个诸侯都希望拉拢用以平定天下的谋士，但谋士再强，毕竟只是一颗棋子，看似自由驰骋，其实受控于人，即使你有再大的才华，逆形势而上，走错一招，也免不了颠沛流离，甚至灭顶之灾。而那些游戏不大名气更小的厂家，处境就更加微妙，他们左右不了局势，甚至掀不起半点波澜，只求安安稳稳恪守本分的做自己的游戏生存于乱世，却不得不随时代的大潮被推向风口浪尖。

当年的任天堂，一统天下，群雄为之尽能，却也不免面日后的萧条，但如今已经迈步从头；曾经的索尼，只是任天堂麾下研制SFC–CD机的同盟，道不同，自立为王，打拼数年之后终于君临天下；微软，另一领域上的大鳄，对TV游戏大陆虎视眈眈，筹划多年之后终于强势入侵，势如破竹；世嘉，曾经的硬派王者，一招不慎，江山殆尽，终于只能沦为看客；Konami，Namco，Capcom 等等这些公司沉浮几十载，也曾辉煌也曾暗淡，风风雨雨之后，有些依然秉承传统，有些却早已物似人非。

而这些生产游戏软件的公司，与为他们提供平台的大鳄之间，也曾经或亲密无间或暧昧不清或决裂对峙，斩不断理还乱。树挪死人挪活，可在游戏商场上，谁也不知道让自己的游戏放弃原来熟悉的平台改投其他地方会有怎样未来，但也从来没有人会认为死守住一个地方会是正确的出路，所以恩恩怨怨也在所难免。

没有永远的朋友，更没有永远的敌人，有的只是永远的利益。

忠诚或者背叛，在利益的现实面前，都显得不那么可歌可泣或者可憎可恶了，却依旧上演着一幕幕悲欢离合的精彩戏剧。

忠诚与背叛
——Square，Enix，索尼，任天堂的恩恩怨怨

和睦

那时候的 Square 还只是 Square，它与任天堂的关系也简简单单。

1987 年 12 月 18 日，成立初期的 Square 发展可谓不尽人意，每况愈下的业绩让这个新兴的游戏软件公司摇摇欲坠。

天才并不是个个都桀骜不驯信心爆棚的，连续不断地挫折使得坂口博信对自己的能力产生了怀疑，但在放弃前，他决定倾尽全力制作最后一款达成“制作让自己也为之感动的游戏”的游戏来纪念属于 Square 的那段梦想，于是他把这个游戏命名为《最终幻想》。

铺天盖地的在电视和杂志上进行轰炸性广告宣传，以及游戏优良的品质，最终让这部游戏的销量达到了52万，也让 Square 起死回生，重新走上了历史舞台。早期在PC88，MSX 这些平台艰苦打拼的 Square 终于在任天堂的 FC 主机上如鱼得水，客观上FC主机强大的游戏平台和任天堂的游戏营销策略让《最终幻想》得以热卖，也让Square喜获重生，看准了这一商机的“小公司”Square当然感激涕零。而任天堂方面，因为“《最终幻想》系列”的崛起，对Square另眼相看，在政策上面给予新兴的 Square 以如 Namco 等老资格厂家般的优惠措施，把 Square 的开发权利金调低到与五大厂商相同的水准。

▲《最终幻想》发售距今已经 20 周年

在几年后的 SFC 和 MD 的平台之争中，Square 面对世嘉社长中山隼雄多次公开场合的示好和登门拜访而不动摇，坚决地全面加入SFC平台。此时的任天堂也大大方方的豁免了 Square 加盟 SFC 开发游戏所需缴纳的资金。

如此的亲密关系促成了 Square 在任天堂的平台上，无数个游戏大作的诞生。“《最终幻想》系列”自不用多说，“《圣剑传说》系列”，“《浪漫沙加》系列”也促成了RPG这一领域的发展与辉煌。而为掌机平台 GameBoy 制作的《魔界塔士 SaGa》，更成为Square本社第一个销量突破百万的游戏，也让任天堂实现了“可携带 RPG”的承诺，为 GB 这个简陋的黑白游戏掌机上实现了游戏性的突破。

那时候的Enix还只是Enix，他们的家用游戏软件之路在FC上开门大红，然后一路平坦。1975 年成立的 Enix 作房地产评估起家，惟一和游戏有关就是经营街头自动摄影机业务，1982 年投身PC游戏事业之后也半温不火，虽然部分游戏在业界广受好评，但在PC游戏界本就不大的市场，让其难以展开拳脚。

1985 年末，在崛井雄二的建议下 Enix 与任天堂签约，加入了FC 游戏开发的平台，而他们的第一个作品，居然就是集所有溢美之词于一身的《勇者斗恶龙》，150 万的销量，无疑如平地一声雷般的震撼着整个游戏界以及任天堂公司。

Enix 有足够的资本享受任天堂给予的最特殊待遇，即使在很长一段时间里，除了《勇者斗恶龙》，其他作品的质量乏善可陈。但一个《勇者斗恶龙》就足以让Enix在RPG领域傲视群雄，高品质的新作和不断地复刻旧作，要么不出手，要出手就让其他作品相形见拙，让其他主机黯然神伤。也每每有《勇者斗恶龙》出场，任天堂的主机就开始销量狂飙。如此重要的王牌，任天堂当然要对之别样看待，Enix也顺利成章的成为任天堂旗下的五大合

作公司之一，这是Square也未曾享受的荣誉。

任天堂和Square与Enix的合作关系在SFC的末期达到了顶峰。

1995年3月11日，面对新一代的索尼PS计划和世嘉SS计划，在主机硬件上慢人一步的任天堂，联合两大RPG厂商，集合了坂口博信的导演、崛井雄二的剧本、鸟山明的人设以及光田康典的音乐发售了《超时空之轮》，前无古人后无来者的空前梦幻阵容，造就了这一登峰造极的巨作，良好的口碑和销量也仿佛是任天堂对索尼和世嘉的示威：剑在手，天下唯我。

决裂

然而，天下没有不散的宴席。率先和任天堂产生并激化矛盾的正是靠着FC主机在奄奄一息中起死回生的Square。

可以想象的是作为一方霸主，自FC时代以来一直统领整个TV游戏圈的任天堂是多么的高高在上，加盟任天堂主机游戏开发高昂的佣金，任天堂从游戏的内容到销售宣传渠道的干预和霸王条款，无不让众厂家抱怨不断，但也大多敢怒不敢言。毕竟任天堂掌握着业界的主导权，即使稍稍一点触怒都完全可能导致被扫地出门。

Square与任天堂的决裂有各种各样的原因，但最主要的还是"《最终幻想》系列"需要强大的媒介容量承载其追求电影化效果的理念，而任天堂执意采用卡带作为存储介质，即便在索尼的PS和世嘉的SS都采用了几十倍的大容量CD的时候。

即使在后来Square与任天堂一起合作成立了一家负责N64软件营销的会社，任天堂承诺Square未来与其分享软件销售的利润，两者的合作关系由过去的业务携作提升到了战略伙伴。——这时候以坂口博信为主的Square制作人早就全面进入了PS游戏的开发，并以一款《妖精战士》试探情况。

即使Square开发了一款《最终幻想VI》的N64版DEMO，惊艳众人，N64版《最终幻想VI》将为任天堂下一代主机保驾护航的言论也甚嚣尘上。一一莫不知短短几分钟的演示DEMO花去了86Mb的容量，而N64采用的卡带却只有区区50Mb空间。显然，这一矛盾在技术和理念上都是不可调和的。

终于，随着在SFC上的作品《圣剑传说3》的失利，两家公司的矛盾彻底公开化，任天堂埋怨Square赶工严重并要求在N64拥有更多的权力限制厂家的游戏制作，Square则埋怨任天堂过多的干涉游戏的发行，导致游戏销售策略失败，并最终销量惨败。

导火索已经点燃，大爆炸在所难免。

1996年2月29日Square召开新作发表会，正式宣布Square进军索尼的PS阵营，同时公布了PS版《最终幻想VII》的DEMO画面，而主持这一切的正是那个当年用《最终幻想》在任天堂FC主机上砸下浓重一笔的坂口博信。

如此惊天动地的消息迅速蔓延整个游戏圈，在新一代主机面前踌躇不前的游戏厂商仿佛看见了一盏明灯般的相继倒戈。三天时间，任天堂股价狂跌到最低点，而索尼则签订了无数新厂商的游戏合作意向。

一夜之间，任天堂众叛亲离，屋漏偏逢连阴雨，98年初，在为N64制作了数款游戏却始终难续辉煌之后，Enix宣布《勇者斗恶龙7》登陆索尼的PS平台。如果说Square的《最终幻想》将任天堂从王者位置以及重拳打懵了话，那Enix的《勇者斗恶龙》就是将这个巨人彻底打倒在地，再也无力回天。

示好

与Square和任天堂之间的决裂态度相不同的是，Enix要暧昧的多，在PS王朝的时代，他们为N64制作了《J计划2》，同时将《勇者斗恶龙》系列的衍生产品《勇者斗恶龙 怪兽篇》推出在彩色掌机GBC上，为其保驾护航，另一方面他们还为世嘉的SS开发游戏。从这里多少可以看出Enix的精明，也为日后Square、Enix合并之后两大RPG与业界的一系列的斗转星移留下了传统上的铺垫。

而Square方面，在经历了索尼帐下的呼风唤雨之后，或许是盲目自信，或许是得意忘形，《最终幻想电影版》的惨败让其重新又面临倒闭危险。正是在这种情况下，Square又开始靠拢渐渐恢复的昔日巨人任天堂，特别是在掌机方面。

终于在互不往来近数年之后，2002年3月9日，Square与任天堂达成了和解，相继公布了NGC的《最终幻想水晶编年史》和GBA的《最终幻想战略版》几款相关作品。

1998年4月1日，历史翻开了新的一章，Square与Enix正式合并，两大国民RPG聚首同一家公司，值得并必须注意的是公司是以原Enix为主体。然而，两个厂商的合并没有让其间的关系明朗化，反而更加混乱。

一方面，在家用机上，继续大力支持主流的索尼PS2，而在掌机方面，则倾力将原先的作品进行复刻，在商业化的大旗越举越高的时候，新一代的S・E两面交好，金钱滚滚而来。

乱世之中，S・E便像那怀有滔天才略游走各国的某士，反而让各路诸侯只有尊敬和献礼却万万不敢得罪。

逆袭

若干年后，也许人们会像谈论《最终幻想VII》和《勇者斗恶龙VII》登陆PS平台一样回忆2006年12月12日S・E宣布《DQIX 星空守望者》将登陆任天堂的掌机NDS平台的那一幕，然后感慨那对于我们来说尚不可知的若干年间的沧桑变化。不长的历史告诉我们，主机大战，得游戏者得天下，尝到甜头的索尼知道，吃到苦头的任天堂更知道，精明的S・E更不是傻子。

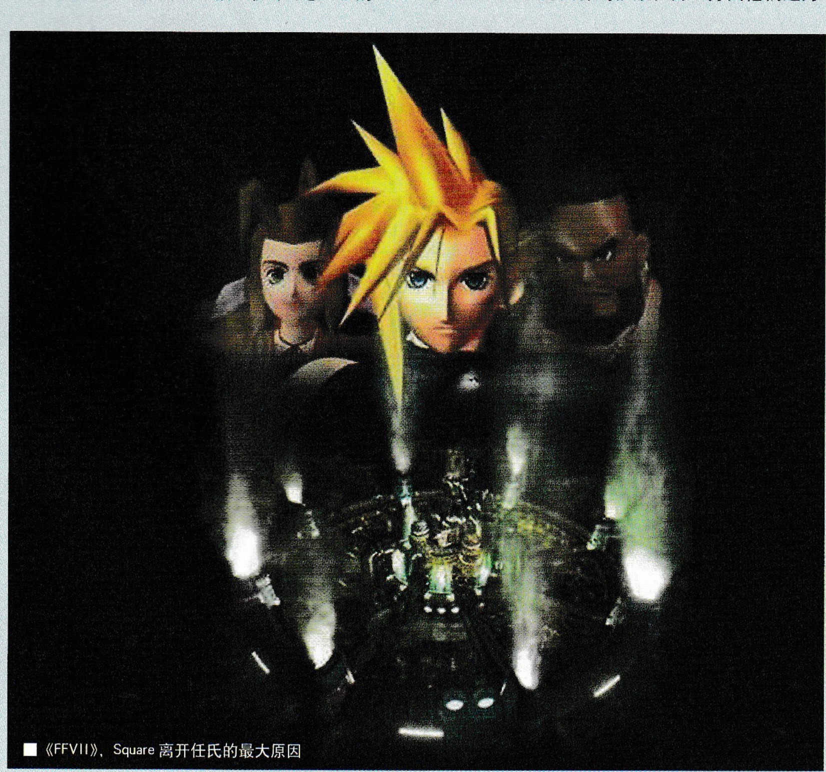
消息一出一时风起云涌。有人说这是索尼当初横刀夺爱的报应，必将从此一蹶不振；有人说这是任天堂的苦苦守候的回报，剑重新在手，披荆斩棘已无所畏惧；有人说S・E审时度势，大家风范必成大业；也有人说这是S・E的又一次见利忘义，多行不义必自毙。

据说当年，为了向多年栽培的任天堂表示歉意，Enix社长福岛康博亲自向山内溥拜访请求原谅。而如今再有诚意的道歉也不如商业上的回报来的直接和有用，就在《DQIX 星空守望者》登陆NDS平台后，人们等待S・E力挺任天堂的时候，《最终幻想》系列的诸多相关产品登陆PSP平台，直到最新的《最终幻想 I&II》的复刻版。



▲《DQ9》宣布登陆NDS造成的轰动不亚于当年《FFVII》登陆PS

表面上是"《勇者斗恶龙》系列"主力支持任天堂，"《最终幻想》系列"主力支持索尼，但几年后如果PS3如日中天，《勇者斗恶龙X》的再次逆袭也变得理所当然。这场战斗索尼和任天堂也许会拼个你死我活，但S・E却有的是变数和退路，它会笑着，站在笑着的人身边。



■《FFVII》，Square离开任氏的最大原因

危机，商业的失败还是信任的沦陷
——《生化危机》的叛逃

1995年之夏，几乎所有玩家和媒体都期待着SFC平台上最后的大作登场。而对于游戏业的新宠索尼PS平台，在未知前途的情况下，谁也不敢轻举妄动，谁都在等待时机，而且初期从16位机向32位机过渡的技术转型也十分困难，不仅是开发能力上，同时也是巨额的开发费用的阻拦。

在这样的情况下，大多数厂家选择了观望，把注意力聚焦在Square发表《最终幻想VII》上，试图先通过它的反应判断时机。

这时候一个叫三上真司的年轻人大胆地接手了这个项目，在资金紧缺而且接二连三出现技术瓶颈的情况下，另辟蹊径，大胆借鉴了电影镜头的切替转换手法，不但渲染了真实的临场感，同时也巧妙地减少了大场景中多边形材质的消耗，就这样，在几乎场景设计、内容建模、故事编写、游戏方式都从零开始的情况下，三上真司带领着他的团队，创造了一款全新概念的游戏——《生化危机》。成为了日后众多同类游戏学习和模仿的对象，并且在商业方面同样获得了巨大成功，最终销量突破百万，成为PS主机首款突破百万的原创游戏。

PS强大的平台将这样一部电影化也惟有电影化才能表现的游戏体现的淋漓尽致，毫无疑问发售前默默无闻的《生化危机》在惊艳出场后成为了行业的标准，也成为索尼推广自己游戏机的最好标志。

1997年，索尼、世嘉、任天堂三家公司在游戏主机的竞争上日趋白热化，Capcom的事业沿着上升通道稳步前进着，万众期待着"《生化危机》系列"最新作的发表，索尼和世嘉也对这部超大作的独家发行权展开了激烈争夺。当时的PS主机已经如日中天，软件方面更是几乎囊括了所有的第三方王牌产品，而世嘉和任天堂只能靠着自家的游戏参与竞争。自认为SS在机能上不输于PS的世嘉急需一款《生化危机》这样的游戏来扭转局势，哪怕是不惜一切代价。

所以在这个时候，世嘉多次与Capcom秘密磋商，试图把《生化危机II》转移到SS平台发售，甚至提出了世嘉承担全部制作费和宣传费，同时派遣精英团队协助开发的优惠条件。Capcom当然不会对这样的条件熟视无睹，但他们也知道这时候的索尼是惹不起的，一个不小心，就可能万劫不复。于是只是口头承诺，在开发过程中静观其变。正在这个时候，SS的销售形势急剧恶化，权衡再三，本已成型的SS版《生化危机II》还是胎死腹中，而PS版《生化危机II》200多万份的销量更是让主机大战的局势进一步明朗化，没有软件支持的SS只能仰天长叹，看PS一骑绝尘。

这一次的Capcom在某个可能面前终于还是坚守了阵地，面对没落的SS，《生化危机III 最终逃脱》也顺理成章的再次在PS平台大放光彩。

时间到了20世纪末，PS和SS都已经被更新的平台取代，DC重装上阵，PS2即将登场。世嘉意识到SS的惨败很大程度上是因为第三方厂商软件支持不够，为了使DC主机免于重蹈覆辙，世嘉又开始与各大厂商紧密联系，而当初差一点就收入麾下的Capcom的"《生化危机》系列"自然成为公关的重点。

在利益和开发环境等诸多条件的权衡下，这一次在通过诸多游戏的试探之后，《生化危机 代号：维罗尼卡》终于宣布登陆DC平台，并且是"由DC独占"——当然日后这成为了一系列笑话的开山鼻祖，不过在当时，这无疑是一个震撼人心的消息，特别是这样一个在PS2即将发售的紧要关头。



▲《生化危机 代号：维罗尼卡》的多个版本

而任天堂方面，Capcom也是不遗余力地推出了N64版的"生化系列"游戏，这固然是技术和市场方面的能力体现，另一方面也显示出了在成功之后，Capcom有点自信过了头，高估了自己的能力。

这一次，Capcom站错了队列，至少在商业上，《生化危机 代号：维罗尼卡》尽管制作优良，其画面的表现力也展现了DC远远优于PS的强大，但40万的本土销量让它终于低下了高昂的头，承认失败，但更失败的是它自食其言，在后一年在PS2和DC两平台同时推出了《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》。

Capcom的出尔反尔惹恼了桀骜不驯的三上真司，他不允许自己制作的游戏受到这样的侮辱。为了自己的游戏理念，而Capcom也出于商业方面考虑，几年后，三上真司宣布了《生化危机》正统系列将被NGC完全独占的消息，并为了一血上一次的耻辱，发下了"如果移植，割下我的头"的毒誓。

然而，管它质量如何突破，《生化危机》初代复刻版，《生化危机 0》和《生化危机4》依然叫好不叫座。

2003年，曾经凭借《鬼舞者》《生化危机》这些王牌百万大作如日中天的Capcom出现了将近400亿日元的巨额赤字，而另一方面，社长辻本宪三把巨额资金用于不动产投机导致了严重亏损，Capcom为了偿还债务不得不将包括Capcom大厦在内的大量资产抵押变卖。

三上真司想不通，面对着巨大的压力，他一方面承担责任，降级减薪，另一方面大骂索尼的游戏是渣，大骂玩家的脑子有问题。Capcom也想不通，面对巨大的压力，它再次食言将《生化危机4》移植到了PS2平台。

于是，任天堂愤怒了，玩家也愤怒了，三上拍案而起，为了自己的气节和清白，彻底与Capcom决裂，愤然辞职出走，只有索尼在笑，是否也夹杂着对当初背叛如今灰溜溜的回来的Capcom的嘲笑呢。

而号称要卖到200万的PS2版的《生化危机4》最终还是惨淡收场，也许凭借《生化危机》的名头以及如此高的游戏质量，《生化危机》完全是可以和《最终幻想》、《潜龙谍影》相提并论的作品，无论在口碑上还是销量上。只是Capcom从来没有意识到有些东西的重要性，就像"四叶草"的游戏销量惨淡依然备受尊敬——讽刺的是Capcom亲自将它解散，并逼走了里面有才华的制作人。如果Capcom不那么游走不定，保持一点气节的话，也不会有今天一片骂名的结果。

风风雨雨又是五年，次世代之争又将打响，当别人都成为某某主机王牌独占被主机厂家提高到至高无上的地位时，Capcom独自带着《生化危机5》宣布多平台发展，依然夺目，却尽显悲凉。从另一个角度上，没有了主机之争，安安心心的做游戏，对一路坎坷的《生化危机》系列也未尝不是一件好事。作为玩家，也真的不想再看自己心爱的游戏成为一场闹剧的小丑。



■这两个人的"叛逃"真是引起了轩然大波



灭亡或者生存，这是一个问题
——由《死或生》说起



■结城晶这条硬汉也终于要登陆 X360 了

如果从理念上追究当初牢不可破的任天堂王朝为什么会被索尼取而代之，那么很大程度上要归结为任天堂的骄傲自满，唯我独尊。的确，近10年的一统江湖让这个巨人有足够的资本显示自己的权力，所以在FC后期，SFC之始任天堂就开始对手下的游戏软件生产公司指手划脚，不但在游戏的开发金上榨取最大利益，更是直接参与到游戏的宣传销售上来，甚至最后连游戏的制作过程都要过问，根据自己的判断来确定开发的内容。Konami，Namco这样的大厂家尚且如此，其他的小厂家就更是有点像其附属厂家版的在这个可以说惟一给他们提供开发游戏平台的公司服务。

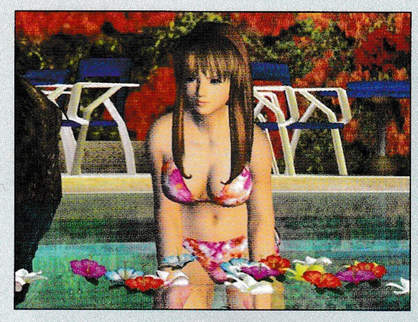
诸如前金（即任天堂为保证游戏软件开发厂商有足够的经济实力开发游戏而收取的对厂家换取开发游戏权利所缴纳的保证金）这样的规矩更是让一些本来就经济拮据的厂家怨声载道。

而为了拉拢大游戏厂商，保证一些大作的利益和质量，任天堂也对几大游戏公司采取保护措施，这虽然是大公司的福利，但也从另一个角度对小厂家或者一些冷门的新兴游戏进行了打压。让强者更强，弱者则永无出头之日。

但那时候是任天堂一家独大，即使怨声载道，即使民不聊生，靠任天堂的游戏机吃饭的众厂家也是敢怒不敢言。但任天堂自我感觉太好了，N64上各种行为的独断专行，比如坚持用卡带作为载体，比如为了追求游戏的高品质而将门槛抬的很高很高，比如对各大游戏软件厂商对主机意见的爱理不理，这些都让它将整个游戏业拱手相让。话说有这样的基础在，如果当初和索尼联合开发SFC-CD机，那这个领域还有谁能动摇，对付强大敌人的最好办法就是让他为自己效力，当时的任天堂却反其道而行之，最终也只有江山易主。

前车之鉴，后车为戒。

但正像历史长河中的趋势，所有朝代都是不断更替，却仿佛都是在重复同样的过程相同。在经历了PS和PS2两代10年的王朝之后，索尼正一步步因为和任天堂当年同样的错误，让微软的X360占据先机。


▲原来在PS上并没有受到多少重视的"DOA系列"及其衍生作品已经成为了X360的看家大作

最早作为"叛徒"从索尼的PS上转移到微软XBOX帐下，也是最有名的大概要算被玩家戏称为"脱裤魔"的Tecmo公司，Tecmo的前身也是一家从事娱乐器械生产的老牌厂商，后来转战游戏业，1994年世嘉在自己的Model 2新基板上推出了3D格斗游戏《VR战士2》，而Namco也紧随其后在System 11基板上推出了《铁拳2》，至此3D格斗游戏成为新宠。而《VR战士》和《铁拳》也成为两个对抗的系列，互相竞争互相学习。为了能在这块市场上分得一杯羹，Tecmo费劲心思的从世嘉手上获得了Model 2基板的技术授权，在夹缝中生存，制作了一款名为《死或生》的格斗游戏，以独特的"乳摇"系统自成一派。

女人的钱好赚，赚男人的钱也不困难，在男性万家占主导地位的游戏界，这样吸引眼球的设定为Tecmo带来的巨大的商业上的成功。

然而商业上的成功不等于口碑上的良好，在3D格斗游戏上，《VR战士》和《铁拳》依然是主流，而新鲜感过后《死或生》处境非常微妙，移植家用机之后也没有受到索尼足够的重视。

这时候微软的XBOX横空出世，为了进军日本游戏市场，它急需一些日本本土游戏的支持。这时候，处境微妙的《死或生》和公司不大不小的Tecmo成了最好的对象。世嘉退出主机市场之后，坐拥两大3D格斗游戏家用机移植版的索尼当然不会对小小的《死或生》动一下心，拥有无数游戏软件的索尼当然也不会在意一个小小的Tecmo。然而事实是，微软狠下决心花大价钱买下了Tecmo门下包括DOA系列等众多游戏的独占权后，一切都发生了变化。

《死或生》成了XBOX首批三款取得百万销量的大作之一，而在PS2上无论是《VR战士》还是《铁拳》都从未达到过这个数字，而另一款XBOX独占大作《忍者龙剑传》也成为和《鬼泣》系列抗衡的动作游戏。即便如今《死或生》系列是号召力和影响力上都还无法超越《VR战士》和《铁拳》，但谁都该记得微软X360首发的时候，依托的正是这款当初让索尼嗤之以鼻的格斗游戏。

也许在日本在亚洲，PS系列依然占据着绝对的主导，微软靠着少数的《死或生》这样的游戏只能苟延残喘，但只要活了下来，凭微软的实力就有反击的一天，到时候索尼想后悔都来不及了。而看着像《蓝龙》、《失落的奥德赛》这样的游戏相继出现，大概索尼已经在后悔了，但愿他们已经在后悔了，而不是在等到有10个《死或生》出现的时候。

如果说《死或生》这样的游戏只是二线游戏在新平台上重新开花的话，那更严重的事情也已经发生了。育碧公司的《刺客信条》和Rockstar Games的《横行霸道IV》，两款原来号称都是PS3独占的次世代游戏，最后却都成为了跨平台游戏。育碧出品游戏的质量可想而知，而《横行霸道》系列更是上千万销量的作品。当初育碧刚刚确定了《刺客信条》的开发计划后，随即找到SCE欧洲分社寻求合作，并商讨在PS3平台上推出这款游戏的相关事宜。而在美国，Rockstar Games早在《横行霸道IV》的开发计划公开之前，就曾经找到过SCE美国分社，希望能在PS2的后续机种，也就是今天的PS3主机上推出《GTA》系列的新作，并保证在半年到一年的时间内不会向其他平台移植。

独占意味着高额的优惠措施，但索尼却明显还沉浸于自己是业界的老大，只有自己和别人讲条件，别人不可以向我讲条件的自我感觉中，迟迟没有作出答复，跟第三方开发商玩起了"消耗战"。索尼高层犹豫不决之际，索尼的老对手微软不会闲着，更何况这个非业界老大有的是钱，在诱人的价码低下的结果是本应是索尼囊中之物的独占权没有了。

显然《刺客信条》和《横行霸道IV》只是其中被人广为知晓的两个，还有更多的游戏，比如说起来颇有讽刺意味的《VR战士5》，当然这里并不排除厂家出于商业上的考虑，但是如果索尼能放下自己尊贵的身份，在商业上多一些让步，多收拢一些人心，那么自从首次登陆家用机以来一直坚持着单平台不移植的原则的《VR战士》被PS3独占大概也不是什么太不可控制的事情吧。

可以预见的是，越来越多的游戏将跨平台发展，多机种也成为一种趋势。但作为一种商业手段，作为一种从内容上将自己的主机与其他相区别的展示，独占还是不独占，不仅对游戏软件厂家是个问题，对索尼微软任天堂这样的游戏平台提供者也该深思熟虑。

以上这些，也只不过是游戏业界这二十年来最容易被大家所记起的点滴片断，更多的游戏对平台的变化，忠诚或背叛，都在游戏软件自己的辉煌暗淡以及游戏主机的沉起折浮中被慢慢淡去，或许会有那么一天，所有的游戏主机都将被统一，是索尼，是任天堂，是微软，或者是别的一个我们现在知道或不知道的什么公司，只有一台游戏机让玩家挑选，同样也只有一个平台让所有的软件厂商家为之开发游戏，马里奥、林克、索尼克、斯内克，这些家伙都在一个舞台上出场。没有纷争，没有恩怨，无所谓忠诚，无所谓背叛，玩家既不用为考虑买哪个游戏机而苦恼，更不用身为什么什么饭而争得死去活来。

当然，这只是想象，这样的和谐之下，避免不了少了一份别样的精彩，因为所谓游戏，也许不仅仅是游戏本身吧。

掌机研究室

主持人：兰姆

SLOT-1烧录好帮手

——EZ三合一直感评测

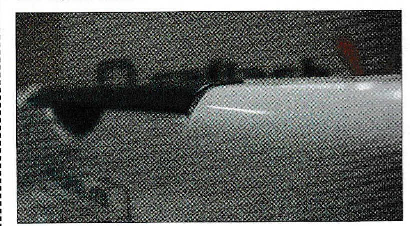
当烧录卡进入SLOT-1接口原版卡大小时代，实现了免引导、免刷机、免转换之后，我们还需要什么？GBA游戏，大部分玩家肯定不会心甘情愿的舍弃丰富的GBA游戏资源。SLOT-1烧录卡无论性能多么优异，失去了GBA游戏的支持总是令人感到稍许的遗憾。对于新购机的玩家，现在再要他们专门为了GBA游戏而购买SLOT-2的NDS烧录卡乃至专门的GBA烧录卡显然不合时宜。

这时候如何两全其美？EZ FLASH小组凭借在GBA时代所积累的丰富经验，以NDSL专用SLOT-2扩展卡的形式推出了这款EZ 3 in 1 Expansion Pack（下文简称为“EZ三合一”），实现了GBA游戏、震动卡、内存扩展卡的全面支持。对于已经购买或者打算购买SLOT-1烧录卡的玩家来说，EZ三合一仅仅是一款可选的配件，不会平白增加玩家的购买负担，而对于需要GBA功能的玩家，却能以低廉的价格一举实现：GBA游戏的支持、NDS游戏与GBA游戏的联动、NDS游戏力回馈、NDS无线浏览网页等许多需要购买专门的SLOT-2扩展卡才能实现的功能。

现在就让我们来看看EZ三合一到底如何神奇。

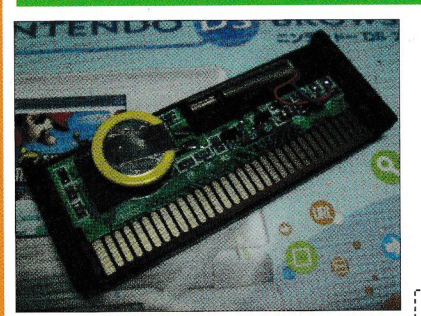
外观篇

当从包装中取出EZ三合一，可以看到EZ三合一通体为黑色，表面为磨砂处理，质感十足。在细节方面的处理也较先前的EZ4烧录卡更上一层楼。如果说购买专门的GBA烧录卡有什么不妥，估计最大的问题还是GBA烧录卡都是为当年的GBA主机而设计的，采用的都是完全的GBA原版卡大小的设计。而纵所周知的，GBA卡带在NDSL上面将要推出约1厘米。所以EZ三合一采用的设计自然是标准的NDSL专用SLOT-2扩展卡的大小。当我们将EZ三合一插入NDSL的端口后可以发现EZ三合一与NDSL的结合十分紧密，目测过去似乎已经做到了不突出，但如果用手仔细抚摩却可以感到，在接缝处还是有略微的突出。除此以外，目前仅有黑色，在搭配方面略显呆板。

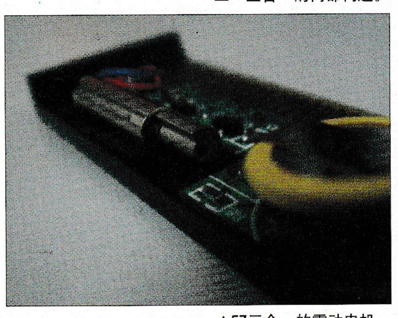


▲细看插入NDSL的EZ三合一。

内构篇

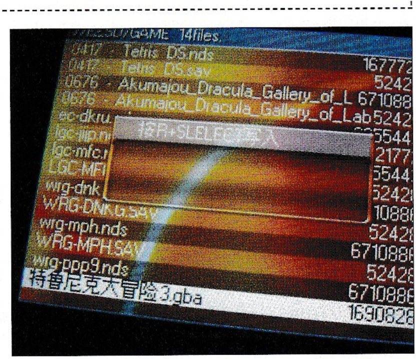


▲EZ三合一的内部构造。



▲EZ三合一的震动电机。

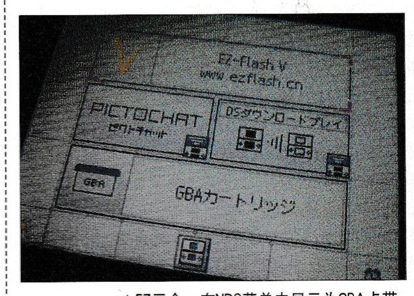
拆开EZ三合一，我们就可以发现，小小的空间内细密而规整地排布着各种原件，用料分量十足，。左侧是配合SRAM保存游戏纪录使用的记忆电池，而右上方则是实现震动机能的震动电机，实现震动的原理其实很简单，和PS2手柄一样，通过一个电机的转轴上附加一个半圆形的飞轮，这样在电机通电转动后，造成重心发生偏移，形成震动。而另两块芯片，考虑到空间分配被安置到了电录路板的背面。



▲按R+SELECT键将GBA ROM写入EZ三合一中。

GBA游戏篇

我们知道，EZ FLASH小组所推出的EZ2烧录卡，在GBA时代众多烧录卡中无疑是最具代表性的一款。而EZ三合一就继承了EZ2的优秀设计，采用256Mb Norflash为主存储空间，并辅助以4Mb SRAM作为存档芯片。即使脱离SLOT-1烧录卡，也能在NDSL上独立地作为GBA烧录卡使用。我们可以看到，在插上EZ三合一后，NDS菜单内在SLOT-2接口所显示的是“GBA卡带”，而非一般扩展卡所显示的“扩展卡”。如果EZ三合一内已经存有游戏，我们也可以在NDS菜单内直接选择“GBA卡带”运行游戏。



▲EZ三合一在NDS菜单内显示为GBA卡带。

EZ三合一可以脱离SLOT-1烧录卡而独立运行，但在烧录GBA游戏的时候则还是需要SLOT-1烧录卡的支持，而且由于刚刚发布，目前仅支持使用EZ5才能向EZ三合一写入GBA ROM。EZ FLASH小组表示，EZ三合一的接口将是开放的，换句话说，只要其他的SLOT-1烧录卡如果有配套的写入程序也是可以对EZ三合一进行操作的。

烧录GBA游戏。我们需要使用EZ4 Client将GBA ROM传输至microSD卡上，然后在EZ5上选择该游戏，按R+SELECT键将GBA ROM写入EZ三合一中。如果EZ三合一内已经存有游戏，则可以在菜单界面下按R+A键，立即运行游戏。

经过实际测试写入32Mb、64Mb、128Mb以及256Mb的时间分别为36秒、64秒、119秒、246秒，平均速度约为1Mbps。

另外我们测试了几个256Mb的GBA游戏《王国之心 记忆之链》（汉化版）、《口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队》、《公主联盟》及几个特殊存档的游戏，《最终幻想 战略版 Advance》、《口袋妖怪 绿宝石》，EZ三合一均能完美运行以及存档，没有出现所谓的256Mb烧录卡不能烧录256Mb游戏的问题。然而EZ三合一不是作为GBA烧录卡而出现而是作为NDSL的扩展卡，在GBA游戏的附加功能上则显得相对贫乏、例如不支持合卡烧录、不支持金手指等。

NDS游戏联动篇

在“GBA游戏篇”，我们已经了解了EZ三合一烧录及运行GBA游戏的情况，也说到了在NDS上EZ三合一会被辨识为GBA卡带。所以，只要EZ三合一上烧录联动所对应的GBA游戏就能轻易实现NDS游戏与GBA游戏的联动。官方表示，除《口袋妖怪 钻石/珍珠》之外，EZ三合一均能支持。

经过实际的测试，无论是像《大合奏》这样的需要完全读取整个ROM的数据的追加资料篇，还是像《逆转裁判》这样仅需要检验ROM的头部数据的正式GBA游戏，都能在NDS游戏中正确的触发隐藏要素。

特别要指出的是，在与GBA游戏联动的支持，任意一款SLOT-1都是可以支持到，并非仅对应EZ5。经实际测试，R4、M3 DS Simply和DS FIRE LINK皆正确的触发了联动事件。

《机战W》联动测试

截稿前，兰姆第一时间获得了《超级机器人大战W》的Rom文件，于是紧急测试了这款备受国内玩家瞩目的作品的联动效果。此前关注这款游戏的玩家一定知道，如果在SLOT-2插槽上有GBA版的《超级机器人大战A》、《超级机器人大战R》、《超级机器人大战OG》、《超级机器人大战D》、《超级机器人大战OG2》、《超级机器人大战J》以及《第二次超级机器人大战》就可以在游戏中获得相应的特殊零件。

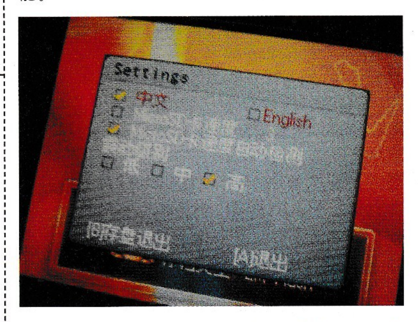
这里选用《机战A》进行试验，在菜单中将选择光标移动到文件上，按R+SELECT开始写入。因为我们要测试的是联动，所以我们无需进入GBA游戏，而直接启动《机战W》就可以了。选择新的进度开始游戏，进入游戏后没有发现有任何的变化以及特殊的提示，但试验并没因此而终止，因为经过推断，联动要素是出现特殊的零件，这就必须在每一话结束后的配置画面才会出现。当第一话终于结束之后，屏幕上赫然提示获得新零件“SRW-Aの魂”，联动宣告成功！





震动篇

掌机也能震动？！当然，早在GB时代，任天堂就开始在掌机卡带中引入震动机能。如果你拥有GBC的正版《口袋妖怪 弹珠台》你一定会对当年的游戏感受记忆犹新。而到了NDS时代，第一时间购买了NDS的兰姆就惊奇发现，当NDS的SLOT-2卡槽插着EZ2烧录卡的时候，进入系统的闹钟设定，会多出一项震动的选项。任天堂早在NDS设计之初就已经为NDS规划好了使用SLOT-2端口实现泛用型的震动包的支持。在NDS游戏《银河战士 弹珠台》中以随游戏附赠的形式推出震动包，之后又有专门的零售版发售。而这个震动包也对应之后出现的各款支持震动的游戏。而到了现在，支持震动游戏已经多达数十款，无论ACT、STG还是AVG均有涉及。相信在未来会有越来越多游戏对应震动机能。



EZ三合一的震动电机为Nokia及Motolora等品牌手机供应厂商代工，在震动时能有很好的表现。而与原装震动卡相比，虽然不拥有左右震动的功能，但却有低、中、高三级的震动级别调整。在实际测试中，我们发现，哪怕是将震动级别设置为弱，也都能有极强的震感。无论是在《银河战士 猎人》受到攻击的时候，还是在《口袋力量棒球9》挥棒击球的时候，手中的震动都带给玩家极强的带入感。难怪包括小岛秀夫在内的众多游戏制作人对PS3取消震动机能颇有微词，震动和没有震动对于游戏来说的体验绝对有着天壤之别。

目前对应震动机能的游戏列表

游戏名称	对应ROM编号
马里奥&路易 RPG2	0216、0252、0297
银河战士 弹珠台	0142、0287
瞬感龙珠	0337、0461、0833
银河战士 猎人	0367、0431、0455
星际火狐	0511、0540、0832
桌面游戏 42个经典	0580、0595
激斗！自制机器人	0606
斯派罗传说 新的开始	0604、0635
超级碧奇公主	0340、0444
星际迷航	0645
节拍特工	0655
麻将格斗俱乐部 全国对战版	0731
口袋力量棒球9	0743
噗哟噗哟！15周年庆	0766
旅馆疑云 215号房间	0823
天使的记忆 愿望之屋	0831
绘图方块DS	0830
迪迪刚赛车	0836

由于EZ三合一并非仿造原装震动卡而制造，所以使用NDS正版卡进行游戏的时候是无法作为震动卡使用的。而在EZ5的实际使用中也需要在ezsave.lst这个文件中进行设置才能开启震动机能。设置方法非常简单，只要把相应游戏的控制位由00改为01即可，而一般来说官方更新的存档列表中就已经包含了当前所有支持震动机能的游戏的设定，无须另行修改。

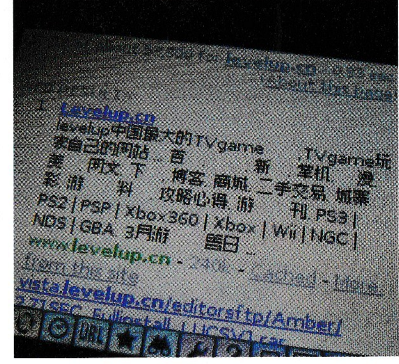

```
54 41 4D 41 47 4F 50 55 43 48 49 32 41 47 38 4A ; TAMAGOPUCHI2AG8J
04 00 00 00 50 55 59 4F 20 46 45 56 45 52 00 00 ; ....PUYO FEVER..
41 50 59 50 01 00 00 00 4A 49 4E 53 45 49 20 44 ; APYP....JINSEI D
53 00 00 00 41 4A 47 4A 05 00 00 00 4D 55 53 48 ; S...AJGJ....MUSH
49 20 47 43 32 00 00 00 41 4B 4F 4A 04 00 00 00 ; I GC2...AKOJ....
53 54 41 52 46 4F 58 20 43 4D 44 00 41 53 46 4A ; STARFOX CMD.ASFJ
05 01 00 00 4D 55 53 48 49 00 00 00 00 00 00 00 ; ....MUSHI.......
41 49 4E 4A 01 00 00 00 55 4C 54 53 50 49 44 45 ; AINJ....ULTSPIDE
52 4D 41 4E 41 55 53 53 00 00 00 00 4F 56 52 20 ; RMANAUSS....OVR
54 48 45 20 48 44 47 45 41 48 35 53 00 00 00 00 ; THE HDGEAH5S....
```


▲震动控制位：如图，以《星际火狐》为例，以首字母S为第一个字符，右数至第18个字符，对应的16进制数即为震动控制位，01为开启震动。

浏览器篇

EZ三合一除了256Mb norflash闪存之外，还拥有64Mb的PSRAM作为NDS的内存扩展卡使用。具体的来说，就是对应NDS浏览器，实现NDS的无线上网机能。SLOT-2端口不存在内存扩展卡的时候，NDS浏览器将无法使用，屏幕上将出现，要求关机再插上扩展卡后才可使用。

如果这时候SLOT-2端口上插有EZ三合一，我们只需要使用原版的Clean Rom即可轻易使用NDS浏览器接入互联网浏览网页了。但和震动机能一样，EZ三合一无法支持正版的浏览器的使用，而目前仅支持EZ5运行。按照EZ FLASH小组的说法，EZ三合一的、相关接口也是开发的，其他的SLOT-1烧录卡也将在未来可以支持。



▲用NDS浏览网页，无奈原版浏览器支持中文并不理想。

总 结

优点：

堪称完美的GBA游戏运行与支持，绝无拖慢。

震感强烈，三级可调。

GBA（及联动）、震动、内存扩展，多功能合一，性价比高。

缺点：

上市初期，还没有得到其他SLOT-1烧录卡的兼容。

Norflash闪存的弊病，写入速度低。

卡带颜色单一，与部分颜色的主机搭配反差较大。

作为一款以NDSL扩展卡为卖点而存在的功能延伸性产品，EZ三合一以低廉的价格一举实现了本需要购买多款扩展卡才能实现的众多功能，实在难能可贵。尽管在使用上有稍许不便，但瑕不掩瑜，一百出头的价格还能说什么？



新软速报

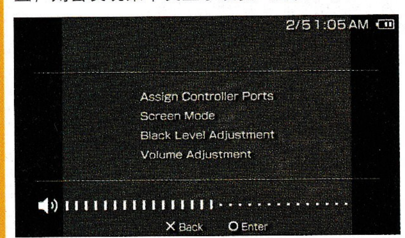
主持人：兰姆

自制系统3.10 OE-A发布

3.10 OE-A更新内容：

· 系统版本由3.03 升级为3.10
· 4级亮度随意调节（不需要变压器）
· PS模拟大幅改进

而当你运行PS模拟游戏按HOME键，进入设置，则会发现菜单发生了改变（如图）。



1. Assign Controller Ports，可以自由选择在游戏中控制的是1P还是2P。

2. Screen Mode，增加屏幕显示模式：ZOOM，按4：3比例扩展至全屏幕，既游戏将以480x360的分辨率运行，超出屏幕范围的部分将自动被裁切。

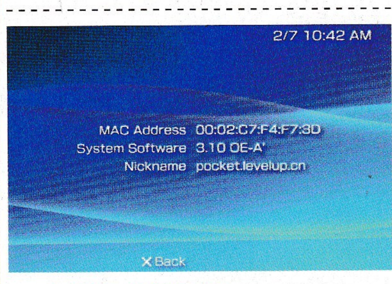
3. Black Level Adjustment，增加画面亮度增益，类似PMPAVC播放器，改善游戏残影问题。

4. Volume ADjustment，增加音量增益，在PSP本身的音量之上进行波形增益。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2306

自制系统3.10 OE-A'发布



3.10 OE-A'更新内容：

3.10 OE-A'修正了3.10 OE-A升级而引起《合金弹头 精选集》中《合金弹头6》及一些其他游戏和UMD运行时出现的0x80020148错误。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2353

烧录卡存档转换器 SavConv GUI 0.2发布

NDS各烧录卡存档转换器SavConv GUI 0.2发布，它可以让你在不同的烧录卡之间转换存档，目前支持的烧录卡有：SC、R4、M3、EZ4、DS Fire Link（DS Linker）、Ninja

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2469

全能高清转片软件 Ezbuilder 2007++ V1.3

Ezbuilder是目前最好的掌上视频转换程序，能够输出MP4、480MP4、PMP-AVC、DPG等，PSP、NDS、iPod等便携式设备的视频格式。最新版本更新如下：

1. 480MP4及MP4AVC的放置目录变更

新版Ezbuilder在项目上有详细分支说明，可按需要选择是在MemoryStick根目录的Video目录下直接存放视频文件（ms0:\VIDEO\），或仍旧放置在传统文件夹中（ms0:\MP_ROOT\100ANV01\，需要以MAQ0000.MP4这样的格式命名文件）。

如果选择将MP4AVC或480MP4放置于Video文件夹，那么就可以随意更改影片档案名称来直接改变该文件在PSP端的显示命名。

（如果文件名是"PSP.MP4"，那么在PSP上显示的结果将是"PSP"。）

这个功能是高版本系统本身所拥有的，目前仅有SONY官方转换软件及EZbulider能够实现，换句话说EZbulider已经彻底解析了SONY的影音转换系统，能够实现与官方视频相媲美的转换流程。

如果选择将MP4AVC或480MP4放置于传统文件夹，那么仍然拥有影片的预览图片显示功能，但却无法在PC端不借助其他软件而直接更改影片在PSP端的显示命名。

2. 帧数限制解除，改善拖影问题

解除PSP原先只能播放29.976fps与15fps影片的限制，23.976fps影片播放可能。

这一突破的意义在于，对于原生帧数就是23.976fps的影片，再不用把它们强制转换为29.976fps，可以想像同一张frame重复数遍是对影片清晰度完全无益的。以较少的帧数来达成相对较小的体积。同时对解决拖影问题也有一定帮助。

3. 更直接的全屏幕播放

转换出来的影片再不用去手动设置全屏，因为在打开影片的时候已经是FullScreen状态了。

4. MotionJPEG-AVI转换可能

此格式在PSP 2.80版本后支持。须采用特殊方法播放。此转换仅做为测试版，亦不会有所更新。

MJPEG播放效果恶劣且档案体积巨大，不建议使用，仅供研究。

iPod视频文件转换添加，多版本全支持。

NDS端DPG2转换添加FullScreen选择分支，视频无视原片比例直接拉伸至256x192大小，不推荐使用但提供给一些有需要的朋友们。

Web设置操作系统进一步完善，全部profile所见所得编辑可能。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2457

PSP UMD ISO CSO DAX 批次转换工具1.0发布

这个工具主要核心利用的是其他作者的ciso与daxcr工具。使用方法十分简单，且支持批次转换。

如果要处理的档案为ISO格式，则把它丢到iso目录下；如果要处理的文件为CSO格式，则把它丢到CSO目录下；如果要处理的文件为DAX格式，则把它丢到DAX目录下。

然后双击执行psp_iso_tool.exe，选择你要处理的任务，处理完毕后会依照需要输出的档案格式，各自输出到不同的目录下。

参数以最大压缩为主，不需要任何设置，只要一次移动，选择一个数字还有一个回车就搞定了。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2442

多功能电子书软件 eReader 1.6 贺岁版发布

eReader是目前最为好用的PSP电子书阅读软件，在大年廿九所更新的版本为我们带了更多的加强，v1.6 更新内容：

· 新的PMP-AVC播放OSD。
· 支持PMP-AVC字幕。
· 直写显存和GU混用的新图形引擎，大幅提高图像显示速度（原来的二次线性和三次立方过滤算法变为GU的最近点和二次线性）。
· 修正mp3播放的断断续续的问题。
· 修正下翻100行的问题。
· 修正PMP-AVC快退过长的问题。
· 修正html解析中可能存在的bug。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2456

DS FIRE LINK 1.23版本内核升级

更新如下：

1. 升级方式换成拷贝升级文件到卡带根目录，运行后按"A"确认，直接升级，更加方便。

2. 可设置是否开机备份存档、可设置文字的颜色（在系统文件目录下global.ini配置文件下更改设置，默认为开机备份。

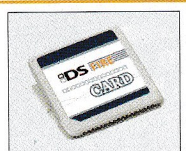
3. 所有容量升级文件统一为一个文件，自动识别，防止用户因为升错文件而导致的卡带故障。

4. 微调了游戏读卡的速度，解决《口袋妖怪》进入地下世界时，读数据出错引发的黑屏问题。

5. 调整了3D图标变化的速度。

6. 修正了goto Menu死机问题。

7. 调整了FAT系统的一些结构。要求升级





后必须重新格式化卡（L+R+A+B+DOWN）

8. 在插入火线USB卡的状态下按住SELECT开机 可以跳过U盘程序 进入3D菜单，选择新的DSPAD程序可以把NDS游戏机变成1个电脑USB游戏手柄，可以配合任何电脑游戏。

9. 增加了NRIO FatlO库的支持。

10. 修正了之前NRIO的一些错误，支持FAT DLDI接口 支持Moonshell1.6 播放视频不再跳帧。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2469



传统热闹的春节在“噼里啪啦”的爆竹声中喧哗来临了。至截稿日，07年春节也差不多到了收尾的阶段了。不知道大家这个春节过的还开心吗？蜘蛛算是猪年走猪运了。大年初二就撞车，彻底的变成了断腿蜘蛛。看着父母担忧的眼神，蜘蛛也不好意思诉苦，因此只好在这里跟大家吐槽，也提醒广大玩家朋友们一定要注意安全，尤其是节假日。

市场综述

春节期间，电玩市场的价格也是漂浮不定。因为各店家年前屯货量的不同。导致不同地区价格相差较大。更有同城不同店家的价格差距达到30元的现象。但到日前，批发商也正式开工了。因此，目前的市场上个商品的价格也已经相对稳定了。现在大家就随蜘蛛进入本期的市场综述：

PSP方面，目前市场上流通的PSP大多已经是1.50版的了。颜色方面也基本齐全了：黑色，白色，蓝色，粉红色，银灰色都恢复供货了。价格方面，黑色和白色的PSP（1.50普通版）是1420元，比起年前略有下调。而蓝色/粉红色/银灰色的PSP（1.50普通版）是1450元。豪华版配件的价格为180元。这个价位想必会让不少春节买机的朋友们郁闷不已吧？

接着，我们再来看看配件方面的情况：随着4GB组棒芯片制作工艺的成熟，4GB棒的价格也下调了不少，目前的价格维持在420元。2GB的高速组棒则约为200元。SANDISK的4GB行棒价格跌破1000元大关，目前是940元；SANDISK 2GB行棒的价格也降到460元左右便能入手。想要换棒的玩家可以考虑了。引导盘方面，由于目前廉价版游戏的受众面不断增加，批发商也提供了越来越多好玩的游戏，目前市场上最受欢迎的就是《山脊赛车》的廉价版，价格是160元。相对的全新DEMO盘价格约为100元。两者差距并不大，如果手头上不差这几十块钱的话，蜘蛛还是建议大家选购廉价版的正版游戏盘。

NDS方面：日前凭借着《死神2》，《三国志大战DS》等一批新锐游戏的护航，春节期间继续热销，至截稿日，市场上的iDSL价格还是相当稳定的。1160元的价格，加上半年的保修相当具有诱惑力。当然，如果你要买的是喷射黑和冰莹蓝的NDSL话，那就得多花些钱了。因为这些颜色iQue并没有发售，只有欧版和日版，价格都为：1180元。

“3免”烧录卡方面，AK+以200元的价格又一次冲击了烧录卡市场的价格防线，SC-DS和EZ5也都纷纷祭起降价大旗帜，目前几种主流烧录卡的价格分别如下：R4/M3DSS 180元；SC-DS 250元；EZ5 220元；DS FIRE CARD 210元（8Gb版）；N-CARD 230元（8Gb版）。具体选购方案可以参考以前的杂志。至于microSD卡（TF卡）方面，蜘蛛推荐大家购买日产KINGSTON的1GB microSD卡，仅需要90元左右便能拿下。

总体上看，年后的一段时间各商品的价格也回落不少。目前还要购机的玩家们是时候该出手了。

热力商品

EZ3合一扩展卡

EZ小组为配合EZ5的销售特地研发的一款拳头产品。目前仅支持EZ5使用。整体做工优质，没有毛边。大小也和NDSL防尘卡相当。震动兼容性方面，虽然已经兼容了目前市场上所有的震动游戏，但是必须依靠存档列表支持，因此还有待改进。除此以外，扩展卡也可当成是一张256Mb的GBA烧录卡来使用，只需要将游戏转换后放进microSD卡里，开机选择GBA游戏便可以将游戏写入扩展卡里运行。同时，对于NDS的浏览器软件的支持也是扩展的一项功能。总体来说，这次EZ5小组推出的这款三合一扩展卡，虽然具有一定的局限性，但仍不失为一款精品。有EZ5的玩家朋友们可以别错过了。市场上即将隆重推出，价格为128元。

NDSL珍珠/钻石贴纸

口袋妖怪的FANS们都看过来吧，这次介绍的这款贴纸是日本原装出品。制作的非常精美，每款两张，分别是珍珠和钻石的主角怪兽。贴纸采用了特殊的制作工艺，贴上去后不会感到粗糙，同时，具备一定的防水能力。惟一不足的地方是撕下来的时候会让贴纸的部分与其他部分产生差异。但是，贴上去后NDSL的可爱程度明显上了不止一个档次。目前市场上的价格为99元。相当昂贵的一款产品。不过值得每一个口袋饭们收藏。制作属于自己的口袋妖怪限定版主机吧！



黑角PSP光环音响

本次推荐的商品是来自黑角公司的一款高保真环绕音响。整体感觉非常的时尚，产品共有黑/白两种颜色可供选择。将PSP放置在固定架上，一种浑然一体的感觉油然而生。靠背上的4个喇叭分别对应不同的声道。同时，靠背有多个角度可以弯曲，如果是放在床头看的话，还可以用遥控来控制音乐或影片的播放。当然，充电口也是必不可少的。效果方面，对于不是发烧级的玩家（发烧级的玩家也不会拿PSP来看电影听音乐）来说，绝对是目前的至高享受。当然，这样一款外形与内在并存的商品价格自然也不低。250元的价格足够让不少人倒吸一口气了。但是，有需要装点一下居室的玩家不妨多留意一下。



黑角高保真线控耳机

PSP强大的影音播放功能自然也好“好马配好鞍”，配上一款不错的耳机才能完美地表现出来。Sony、松下等国外厂商名品耳机虽然效果表现都很出色，但接近一盘正版游戏的高昂价格让许多玩家忘而却不，为PSP选择一款廉价、适合的耳机，也是广大玩家们讨论激烈的话题之一。而黑角这款高保真线控耳机专门针对PSP设计，能够很好地再现游戏、电影中的各种效果音，50元左右就能入手。这款耳机采用PU线体，更富弹性，不易纠缠打结。另外附带的音量线控也非常体贴没有购买豪华版的玩家。最后给出这款耳机的性能参数，以便各位玩家参考。

性能参数

发音器	动圈型单元直径16 mm
频率范围	20 Hz～22,000 Hz
阻抗	32 Ohm
灵敏度	112 dB (at 1kHz)
最大输出功率	5mW
接驳插头	3.5 mm立体声
线长	120 cm



蜘·蛛·寄·语

LEVELUP已开辟了主机硬件区，这个区的宗旨就是帮助大家解决任何主机方面的难题。由于是新区，加上各种原因，导致部分问题不能及时回复玩家朋友们。希望大家读多体谅。当然，更重要的是希望大家能多多参与讨论，让我们一起进步。

（各地市场行情不一，本文价格仅供参考）

休闲8 Fashion bar

今时今日，运动已经充分融入到我们的生活之中，特别是在春季，登山是一项不错的运动项目，即能呼吸到新鲜的空气，又能感受到大自然之美，放下沉重的工作与学习，登高望远，去呼吸一下纯净天然的空气，体验流汗的畅快感觉，那是多么美好的事。本期休闲吧乱舞将为大家带来一些登山的知识，献给各位爱好运动的读者，不过女孩们可不必去受这份苦，在新的一年养只宠物也是美事一件，本期的"宠物之家"将会带给大家一份惊喜。

狗年过去了，在猪年的第一期，祝各位读者朋友"猪"事顺利！

文编：Breath 美编：豆子



新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁

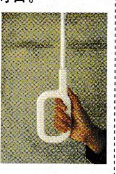
音乐雨伞

雨中漫步没有音乐，好像少了点浪漫……别担心，由韩国设计公司SDESIGNUNIT一位名叫宋奉圭的设计师设计了这款带有音响的雨伞，绝对让你尽情体验浪漫时刻。

利用熟悉的转伞柄控制法，伞内面看来像小花的四个圈圈，就是他的喇叭，开关则是由伞的开合来控制。没下雨？当遮阳伞其实也不错，暖暖的冬阳下，你的体贴，更是大大的加分，如果没事在家里，也可以打开搁在角落，增添客厅摆设艺术指数。

可惜，它目前还只是个设计概念，真正成为商品还要假以时日。





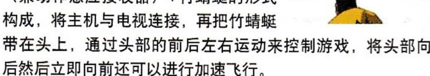
戴上竹蜻蜓，玩哆啦A梦游戏







如果你是《哆啦A梦》的FANS，那么下面要介绍的游戏绝对是你梦寐以求的。这款模拟飞行动作游戏是由主机（兼动作感应接收器）+竹蜻蜓的形式构成，将主机与电视连接，再把竹蜻蜓带在头上，通过头部的前后左右运动来控制游戏，将头部向后然后立即向前还可以进行加速飞行。

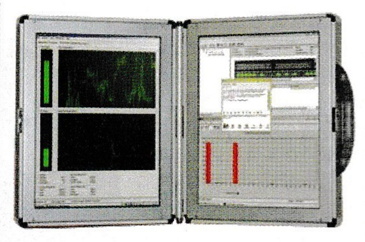


NDS风格游戏手机挂链

任天堂的掌机NDS在全球销售火爆，不少商家瞅准商机沾光大捞一笔，这款内藏26款游戏的手机挂链"REVOLVE GAME"就此诞生。它外形酷似NDS，同样是折叠式、两个屏幕，但一真一假，上面的不过是摆设。内藏的26款游戏基本是上个世纪90年代初流行的方块游戏的变种，偶尔可用来打发一下无聊的时间。这款手机挂链售价714日元（约合50元人民币），有多种颜色可供选择。



真正的双屏幕笔记本电脑



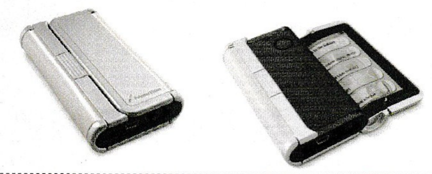
这不是那种一大一小的双屏幕，现在为大家介绍的这台笔记本电脑可是货真价实的两片全尺寸触摸屏幕。当你打开这台15寸的大家伙时，将不会看到键盘、触控版……等那些束缚你手指的东西，而是两块全15寸大小的触摸屏幕。你可以在任何一个屏幕上画图、一个上写字，或着一个屏幕播放电影，另外一个屏幕则拿来打报告……总之可以做的事跟你的想象力成正比。当然，如果你还是怀念过去的打字时代，你也可以选其中一个屏幕拿来当做键盘，不过当然就没有打字的快感了。至于其它的配备，USB、无线网络……该有的也都有了。只要掏出4350美金，你就可以带这台双屏电脑回家啦！

爱意浓浓心形鼠标

送什么礼物给爱人表达爱意？答案一定会有很多，而这款心形鼠标绝对是其中的一个。它不仅外表讨女孩子喜欢，而且会将你的心思一目了然的传达给对方，而且对方会每天会握着它从而睹物思人，比美食、花卉什么的长久的多，效果也好的多。爱意浓浓心形鼠标售价19.99美元(约合270元人民币)。



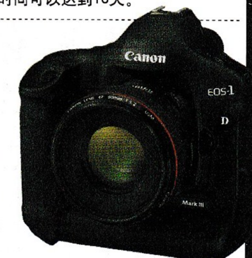
可弯曲网络电子书



意大利电信公司TIM和一家名为Polymer Vision的公司发布了全世界首款可弯曲显示的技术产品，并有望在年内上市。这款名为"Cellular-Book"的网络电子书并非可完全自由的弯折，而是只能在限定的范围内打开和合拢。因此他们在宣传时使用的词汇是"Rollable"（可卷曲），即把屏幕像卷轴一样卷起来包住主机。该屏幕展开为5英寸16级灰度黑白，对阅读电子书，报纸或邮件等非常的合适。展开后屏幕左侧的LED触摸小屏幕则提供了和普通手机迥异的操作方式。Cellular-Book支持EDGE/UMTS网络和DVB-H数字广播，由于屏幕的节能特性待机时间可以达到10天。

冲击2007！佳能DC全线新品发布

Canon的专业数码单反EOS-1D Mark III终于诞生了！好了，我不会说这部相机的定价，以免伤害广大劳动人民的感情，虽然定价相比1D Mark II N已经不算太离谱。我们还是来欣赏一下这部机器公布的几个细节吧：相比上一代1D Mark II N，这款机器使用两块DiGiC III处理器（数模转换由12bit提升至14bit），像素提升至1010万（仍然使用APS-H尺寸CMOS），连拍速度达到每秒10张（注意！不是连拍10张，是每秒10张，JPG格式最大110张连拍），增加了LCD（3英寸）取景功能，测光方面使用了新开发的63分区传感器，ISO100-3200，最高快门速度1/8000秒，并采用了全新的19点十字对焦系统。如果我们的读者当中有数码摄影发烧友，这款机器大概在5月发售，请准备好下面两个月喝粥度日吧。OK，如果你一定要问定价，公布的预计价格是50万日元，约合人民币……不忍心换算了，大家参照封三的汇率表自行计算吧。



EOS-1D Mark III

IXUS 70

这是IXUS 60的改良机型，700万像素。仍然使用2.5英寸LCD，LCD的分辨率提升到23万像素，保留光学取景器。

IXUS 75

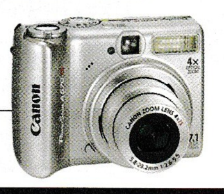


这是IXUS 65的改良机型，700万像素。性能与IXUS 70基本相同，LCD尺寸为3英寸，使用DiGiC III图像处理引擎。

PowerShot A560

这是入门级相机A540的改良机型，700万像素，拥有各种手动曝光模式，2.5英寸LCD分辨率为11.5万像素。

PowerShot A570 IS



带有光学防抖功能的A560，700万像素，使用DiGiC III图像处理引擎。

PowerShot TX1

这是一款新概念相机，采用一块1/2.5英寸710万有效像素的CCD，拥有10倍光学变焦镜头，使用DiGiC III图像处理引擎，并可以拍摄1280×720像素30fps的动画，有入门级DV的感觉。



城寨书房 主持人 Hikaru

无目的美好生活

作者：洪晃

出版社：中国友谊出版公司

洪晃最烦把她“归属”为某某某的某某，好吧，就不说这些。但又难免，比如，她和罗斯福夫人、肯尼迪夫人能攀上校友……还是说说洪晃近年来“找”的一些乐吧：

——写了本卖掉20多万册的书，跻身“畅销书作家”之列；

——演了出电影，其喜剧天资得以充分展露；

——上电话，上电台“神侃”各类大人话题；

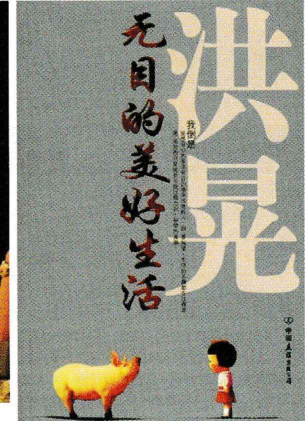
——开了“博”，据说点击率仅次于老徐……

她的正业是做出版人，做得有声有色的。用她的话说，是在做一个文化小商人。但业余还是不忘“客串”些别的事，比如这本《无目的美好生活》：

无目的美好生活、万恶的简约主义、情人不过节、老不死的爱、睡多少男人算“值”、坏人娶亲、所谓女强人、小女人的福气、艳遇、解剖男人、难看女人千万别贤惠……希望这本有趣的书能给你带来一些感觉。



▲洪晃总是能给大家带来无尽的话题。



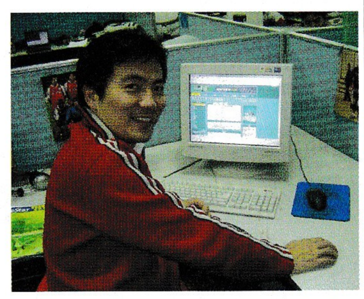
不是一个人在战斗——我就是黄健翔

作者：黄健翔　　绘画：尹昕　　出版社：当代中国出版社

这本书以漫画绘本的形式，阐述并解构黄健翔生活与工作中的点点滴滴。书中既有作者对新闻事件的内心独白，又有其工作、生活中的平凡小事与人生思考。书中还收录了黄健翔最完整和经典的语录，特别包括他在德国世界杯上被大众媒体和舆论广为流传的那些段子。

这不是一本纯粹关于体育的图书。黄健翔以其特有的语言，开创了体育解说划时代的全新风格。在本书中，读者可以像阅读文学作品一样阅读他的解说——幽默、风趣、智慧，充满激情、充满戏剧性。你可以笑，也可以骂，甚至可以喊……

概览：序幕　不是一个人在战斗——我的2006；第一幕　十年瞬间——无声的记忆；第二幕　江湖小记——大人的游戏；第三幕　德国世界杯——为了告别的聚会；附录：网友评选十年真情流露的若干片断。



▲点球！点球！点球！格罗索立功了，格罗索立功了！不要给澳大利亚人任何的机会。

音乐茶座 主持人 玛鲁斯

流·行·音·乐·豆知识

灵魂乐

灵魂乐指的是灵魂和R&B音乐的演奏以及白人音乐家歌声的组合。它最初出现在60年代中期，Righteous兄弟用打击乐唱着《失去爱的感觉》成为它出现的标志。整个60年代后期，灵魂乐开始颓废，像Rascals、the Box Tops、Mitch Ryder、Tony Joe White和Roy Head乐队受到一系列的重创。70年代时，灵魂乐继续发展，如Hall&Oates、Rebert Palmer、Donny Hathaway、Averge White Band、Boz Scaggs和David Bowie等乐队的推进，使演奏风格更加现代化。

灵魂乐的特点是坚实的节奏部分配以明确的世俗动感及宗教音乐。吉它常常让位于Hammond B-3风琴，同时采用一些管乐。然而几乎所有灵魂音乐都以热情、高扬的嗓音作为标志，偶尔也加一些即兴表现。

灵魂乐指望它的听众去寻找爱、为爱而宽恕、或者干脆摇尾乞怜地求爱。热情的艺术家们总试图淡化灵魂歌手和福音传道士的分界线。你几乎可以把灵魂音乐称作是没有宗教的宗教的音乐。底特律和费城等城市是主流灵魂的温床，因为它在60年代中后期被广泛接受。灵魂音乐对美国流行音乐的影响回荡于70年代。

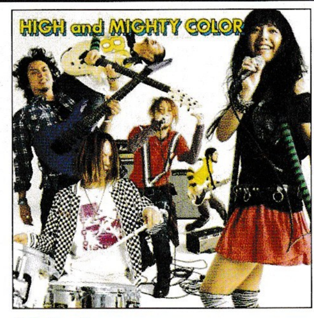
最初因一首《机动战士高达SEED》的片尾曲《PRIDE》而出名的新兴乐队HIGH and MIGHTY COLOR（又被称为HIGH COLOR），使这支冲绳县出身的6人组一夜成名。拥有男女双主唱翁长麻纪和国吉佑辅的他们，在日本绝对算是有着自己独特风格的乐队。他们于2005年1月推出的出道单曲《PRIDE》，不但打入Oricon单曲榜第二名，更勇夺2005年第47届日本唱片大赏的新人赏，成绩斐然。自他们在乐坛登场以来，就连续推出了多张单曲集，而在最近的作品中也让大家听到他们的演唱、演奏技法在不断地成熟，更加入了混合旋律技术，还有加了七弦吉他、五弦基础等演奏技巧。

从出道至今，HIGH and MIGHTY COLOR为同时期最走红的电影、动画、游戏献声。其中，让人印象最为深刻的是《死神BLEACH》的《一轮之花》、《远雷》，电影《霍元甲》日本公映的主题曲《罪》及最新的《死亡笔记》电影版的印象歌《力量》，而在去年为《战国BASARA2》所演唱的主题曲《Dive Into Yourself》更是让很多游戏迷记住了他们的名字。

成员有女主唱翁长麻纪，高音部分尤其突出而又不失柔和，是乐队年龄最小的成员，甜美可爱；男主唱国吉佑辅，以黑嗓、死嗓等金属唱法着称，有时在乐队中兼任节奏吉他手；吉他手平识和人&石川佑辅；贝司手，岭井政克；鼓手西平聪。

而本次的这张专辑《参》，包含了2006年内他们的动听歌曲，由于是在美国进行制作的，所以名称既有“第三张专辑”、也有“参加”、“参上”之意。

（本期levelup音乐台收录歌曲《远雷》）



◆专辑：参

◆演唱：HIGH and MIGHTY COLOR

◆发行时间：2007年02月21日

Donny Hathaway（1945年10月1日－1979年1月13日）是一位非洲裔美国灵魂乐大师，他最著名的是和Roberta Flack的合作演唱。Donny Hathaway出生在芝加哥，在圣路易斯长大，在1964年靠弹钢琴赢取了Howard大学的艺术奖奖学金，并在三年后离开了大学。

后来他开始写歌、伴凑，并为The Staple Singers、Jerry Butler and Aretha Franklin当过制作人。他的第一首单曲是和June Conquest一起合作的《I Thank You Baby》，接下来是较有影响力的《The Ghetto，Pt. 1》，他的首张LP《Everything Is Everything》评论一般，他的第二张同名专辑，与Roberta Flack对唱的专辑都受到了好评。他接下来也创作了一些歌曲，但因为情绪的原因，新曲出炉的速度在上世纪70年代中期渐渐慢了下来，在70年代末他重新和Roberta Flack合作了一首单曲《The Closer I Get to You》，之后更多的作品都是以对唱的方式出现，但令人十分意外的，Hathaway在1979年，从纽约城旅馆15层，他的房间跳楼自杀。

Donny Hathaway的Donny Hathaway 's Live专辑对很多的艺人都产生了影响，包括India Arie和Stevie Ray Vaughan，这张短短的现场专辑还包括了著名的R&B大师Willie Weeks（贝斯吉它）和Cornell Dupree（吉它）。

这张《Free Soul》是在日本发行的，收录了Donny Hathaway上世纪70年代末的一些经典情歌，如What's Going On（美国911发生时曾由多位歌手翻唱过），The Ghetto等。



◆专辑：Free Soul

◆演唱：Donny Hathaway

◆发行时间：2000年

（本期levelup音乐台收录主打曲目《What's Going On》）

电影小术语

BLACK COMEDY：黑色喜剧。从悲观、恐怖、失望和痛苦的世界观显现幽默趣味的电影类型。如《奇爱博士》（1963年），《二十二支队》（1970年），《小姐撞到鬼》（1981年）

恶灵骑士

上映日期：2007年02月16日
类　　别：动作/科幻/惊悚
导　　演：马克·史蒂文·约翰逊
主　　演：尼古拉斯·凯奇、伊娃·门德斯
　　　　　马特·朗、彼得·方达
发　　行：哥伦比亚

身为摩托特技演员的约翰尼·布雷兹自幼就对摩托车有着莫名喜爱。然而，长大后约翰尼虽沉浸在摩托车特技表演的快乐中，却也时常因老父亲对其职业的厌烦而苦恼。尤其是当父亲病重之后，他对摩托车运动的喜爱更是在无奈之下刻意地压抑着。偶然有一天，约翰尼·布雷兹在经过墓地时，发现一辆不知何人扔在这里的旧摩托车。苦闷中挣扎且出于对摩托车的由衷喜爱的他，下意识地坐上了这部废弃的摩托车。谁料到，这部奇怪的摩托车立刻喷出熊熊的烈火，瞬间将约翰尼卷入地狱的深渊。原来，这是魔鬼设在人间的诱饵。恐怖的魔鬼要索取约翰尼的灵魂，为了保全亲人的性命，约翰尼签下了与魔鬼的协议，失去灵魂的他也成为能驾驭这辆恶魔摩托车在夜间飞驰的“恶灵骑士”。

继2006年“超人”、“蝙蝠侠”、“X战警”轮番上阵大显神通后，07年又一批Marvel的漫画英雄们整装待发，首先抢闸出场的是自1972年面世风行至今第一次被搬上大银幕的《恶灵骑士》。兼具约翰尼·布雷兹和恶灵骑士双重身份的主角有别于超人、神奇四侠等光明使者，他更偏向于蝙蝠侠之类的黑暗英雄，而他背负的诅咒和可怕造型则让他具有反传统的游侠气质。而初次有机会登上大银幕的“恶灵骑士”，就有幸获得尼古拉斯·凯奇这等影帝青睐，原因之一是凯奇和他的孩子本来就是漫画版《恶灵骑士》的忠实粉丝，《恶灵骑士》的拍摄实际是圆了他的漫画梦。本身就喜爱驾乘摩托车的凯奇对于善恶交织的邪行角色绝对算是轻车熟路，对于演技的挑战已不是问题。

双面特工

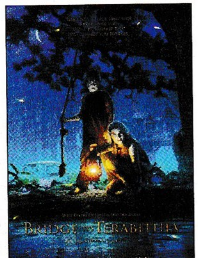
上映日期：2007年02月16日
类　　别：惊悚/剧情/犯罪
导　　演：比利·雷
主　　演：盖瑞·科尔、布鲁斯·戴维森
　　　　　劳拉·琳妮、克里斯·库柏
发　　行：环球影业

本片将冷战时期的真实史事搬上银幕。埃里克·奥尼尔被提升到FBI总部，为FBI高级反间谍官员罗伯特·汉森工作。汉森曾在冷战中及冷战结束后，向苏联及其后的俄罗斯提供美国的秘密情报。而奥尼尔在FBI的真正任务是：找出汉森向苏联出售美国国家机密的证据。但随着调查的深入，奥尼尔陷入崇拜其监视对象的过程中，各种可疑迹象也逐渐浮出水面……

狠心抛弃“影后老婆”瑞斯·威瑟斯彭的雷恩·菲利普，获得相当的好评；同台竞戏的劳拉·琳妮则有过之而无不及。不过，奥斯卡最佳男配角克里斯·库珀的表现让二位黯淡无光：“将幽森的城府、莫测的心思以不动声色的简约方式，深入浅出、层次分明、恰到好处地烹制出来，达到五味杂陈的天才境界”、“电影的品质被他提升了不止一、两个层次”、“当代美国男演员的最高水平”、“如果在去年底公映，肯定会提名影帝”。相信环球方面如能在秋冬时节善用DVD宣传攻势，库珀一定是明年奥斯卡奖的有力候选。曾执导《欲盖弥彰》的才子比利·雷(《星战前传》系列的海登·克里斯滕森主演)，将这出惊悚剧情戏料理得有声有色。

比去年《恶名昭彰的贝蒂·佩姬》的女主角格雷琴·摩尔现世还早2个月、今年的奥斯卡甚至还未结束，克里斯·库珀便以“2007–2008年度的第一个奥斯卡级表演”悄然登场。想必环球方面看到各界的评语后，一定为主推《忠于职守》、延期《双面特工》的“2007奥斯卡攻略”的错误路线而后悔不已。不仅74分的媒体综评抢眼，就连1000万美元的首映票房都好得出乎意料。

仙境之桥



上映日期：2007年02月16日
类　　别：冒险/家庭/奇幻
导　　演：嘉宝·克舒波
演　　员：乔什·哈切森、安娜·索菲娅·罗伯
　　　　　罗伯特·帕特里克
发　　行：迪斯尼

十一岁的小男孩杰西·阿龙斯一直梦想能成为学校中跑得最快的学生，正当他赢得了年级里的田径冠军之时，一个叫莱斯莉·巴克的小女孩突然地出现，成了他在田径场上的劲敌。逐渐认识她的同学告诉别人，在莱斯莉的家里居然没有电视，整个屋子都堆满了各种各样的书籍。热情好交友的杰西很快与大方善谈的莱斯莉成了好朋友。之后的一天，莱斯莉告诉杰西，在森林深处有一个叫特雷比西亚的王国，那里没有任何坏人、也没有整日让你学习的老师、更没有令人讨厌的同学……一切都十分美好。甚至一切的一切都由自己来作主，想怎样就怎样。

天生好动且喜好自由的杰西自然十分向往这个神秘王国。于是，莱斯莉就让他闭上双眼，一同“幻想着”进入了神秘的特雷比西亚王国，并在这个他们幻想出来的王国中惬意的游荡开来。从此，杰西与莱斯莉时常一起幻想雷特比西亚，两人以国王和女王自居，尽管现实世界仍然有着无数的纷繁与挑战。但在疲惫的时候，两人就会相约徜徉在这美妙的幻想世界中。然而，这个美如天堂的地方竟然也存在着可怕的敌人，他们必须带领善良的小精灵和邪恶的黑暗势力决一死战……

影片改编自出生在中国的女作家凯瑟琳·佩特琳的获得纽伯瑞奖的同名小说。书中的角色充满想像力：会走路的树精，戴着帽子的海獭，会飞行的小怪物和快如闪电的铁甲骑士。迪斯尼公司虽并未高调地将该片安排在大热的暑期档上映，却也巧妙地插入了新年档之后，相信，该片以其奇幻有趣的故事内容和高档的制作水准赢得影迷的喜爱。

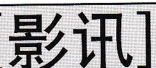


少年汉尼拔

上映日期：2007年01月26日
类　　别：惊悚/恐怖
导　　演：彼得·韦伯
主　　演：加斯帕德·尤里尔、巩俐
发　　行：米高梅

原本家境优越的英俊少年汉尼拔·莱克特，过着无忧无虑的幸福生活。但是，世界大战的突然爆发却将一切都无情地打破，并迫使莱克特一家流亡逃难来到了中欧小国立陶宛。在逃亡途中，和千百个不幸的平民家庭一样，汉尼拔·莱克特一家时刻都在遭受着无情的战争所带给他们的痛苦、别离甚至死亡。十几岁的汉尼拔亲眼看着父母双亲在战火纷飞中惨死。失去父母的爱护之后，可怜的小汉尼拔只能和姐姐相依为命。但是，没过多久，惨痛的一幕再次上演——他再次亲眼目睹了亲人的生命被无情的剥夺，幸存下来的汉尼拔因此遭受了致命的、甚至是贯彻一生的精神重创。之后，流离失所的小汉尼拔被当作难民被送往前苏联的孤儿院。这段时间，他终于享受到了短暂的安稳。随后，他又流亡到巴黎去寻找他的叔叔，但结果却有幸结识了他叔叔的遗孀，一位神秘的东方女人“紫夫人”。这个“紫夫人”对小汉尼拔呵护备至，却怎样也无法让他从战争给他心里和精神上留下的阴霾中走出来……

这部《少年汉尼拔》应该算是这个精彩的电影系列的终结篇了。与前三部一样，《少年汉尼拔》也是由汤玛斯·哈里斯先创作成小说再亲自改编成剧本。当年的《沉默的羔羊》中，汉尼拔医生处理他心中“完美”的人体时，科学的冷静、疯狂的优雅让世人大开眼界；在随后的《汉尼拔》中，他虽已经显现出了老态龙钟的迹象，但其打开人头颅的高超手艺仍令女警察着迷不已；《红龙》中，人们又再次领略了在连环杀手和犯罪心理学两个领域都造诣颇深的他。相信，这部“汉尼拔”新篇将再次激起人们对“吃人医生”的尖叫声……



[影讯]

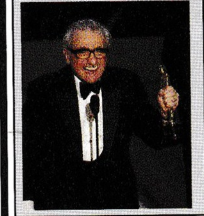
第79届奥斯卡颁奖结果揭晓
无冕之王马丁·斯科塞斯终于加冕

第79届美国电影艺术与科学学院奖，暨奥斯卡奖，已于北京时间2月26日中午正式落下帷幕。翻拍自《无间道》的《无间道风云》一举夺得最佳影片、导演、剪辑、改编剧本四项大奖，成为“2006年度至2007年度乱世”的最大赢家。五次提名最佳导演而不中的马丁·斯科塞斯，也终于斩获最佳导演的小金人，可谓实至名归。

本届的影帝、影后分别由《末代独裁》中的弗雷斯特·惠特克和《女王》中的海伦·米伦夺得。

最佳纪录短片则由旅美华人导演杨紫烨女士执导的《颍州的孩子》问鼎。备受关注的《满城尽带黄金甲》最终惜败《绝代艳后》未能获得最佳服装设计，尤为可惜。

《欢乐的大脚》让当年《小猪宝贝》时代空手而归的乔治·米勒导演一雪前耻，荣获最佳动画长片奖。



其他奖项名单

奖项	得主	奖项	得主
最佳男配角	阿兰·阿尔金	最佳女配角	珍妮佛·哈德逊
最佳外语片	《窃听风暴》（德国）	最佳化妆	《潘神的迷宫》
最佳配乐	《通天塔》	最佳歌曲	《难以忽视的真相》
最佳动画短片	《丹麦诗人》	最佳真人短片	《西岸故事》
最佳音效剪辑	《硫磺岛家书》	最佳音响效果	《追梦女郎》
最佳视觉效果	《加勒比海盗2：聚魂棺》	最佳原创剧本	《阳光小美女》
最佳艺术指导	《潘神的迷宫》	最佳摄影	《潘神的迷宫》
最佳纪录片	《难以忽视的真相》	最佳纪录短片	《颍州的孩子》
终身成就奖	埃尼奥–莫里康内		

“香港特区十周年电影选举”入围名单

适逢香港今年回归10周年，为表扬过去10年为香港电影大放光彩的业界精英，香港电台与香港电影金像奖合办“香港特区十周年电影选举”，并于2月15日公布候选名单，入选的都是有分量的导演及演员，而11个奖项到底花落谁家，则有待揭晓。

早前于网上票选的4个奖项已经颁发，包括“香港特区十周年最难忘电影奖”——《春光乍泄》、“香港特区十周年最难忘电影主题曲奖”——《无间道》（主唱：刘德华、梁朝伟）及“我最喜爱的新世代男、女演员”——方力申、蔡卓妍。

“香港特区十周年电影选举”入围名单

奖项	入围
最佳电影	《少林足球》《花样年华》《香港制造》《无间道》《枪火》
最佳导演	王家卫、李安、杜琪峰、陈果、刘伟强、麦兆辉
最佳编剧	杜国威、岸西、韦家辉、游乃海、欧健儿、叶天成 陈庆嘉、钱小蕙、麦兆辉、庄文强、游乃海
最佳男主角	周星驰、梁家辉、黄秋生、刘德华、梁朝伟
最佳女主角	周迅、秦海璐、张柏芝、张曼玉、章子怡
最具潜质男演员	何华超、余文乐、吴彦祖、房祖名 陈冠希、陈奕迅、詹瑞文、郑中基
最具潜质女演员	田蕊妮、谷祖琳、梁洛施、杨淇、蔡卓妍、卢巧音、薛凯琪
最佳新晋导演首作	余力为《天上人间》、吴彦祖《四大天王》、林爱华《十二夜》 袁建滔《麦兜故事》、彭浩翔《买凶拍人》
最富香港色彩电影	《金鸡》《香港制造》《麦兜故事》《无间道》《黑社会》
最具创意电影	《大只佬》《少林足球》《功夫》《四大天王》 《香港制造》《麦兜故事》《无间道》
杰出成就奖	由评审团讨论选出一位幕前幕后有杰出贡献的人士。

宠物之家

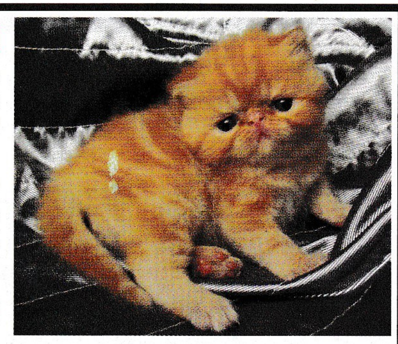
主持人 玛鲁斯

现实中的加菲猫——异国短毛猫

异国短毛猫，又名加菲猫(Garfield)，是由吉姆戴维斯(Jim Davis)所创，第一次出现在美国报纸上是在1978年6月19日。它是一只爱说风凉话、好吃、爱睡觉，以及爱捉弄人的大肥猫。无论成人还是孩子都被它的魅力所倾倒。

虎斑纹的异国短毛猫，外形几乎和加菲猫一模一样，也是有着圆滚滚的身形，尖脸和眼睛也都很大，而鼻子是个小椭圆，整张面扁扁平平的，头部和身体也长有斑纹，所以说它是现实中的加菲猫，一点也不为过。国内很多人普遍称为"短毛波斯猫"。

对于一些喜爱波斯猫，但又忙碌而缺乏时间疏理猫猫的饲主来说，异国短毛猫会是一个极好的选择。



小常识

猫几岁算老？怎么判断猫咪是不是老了？

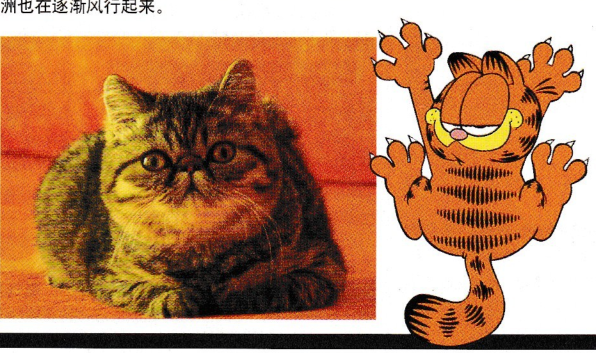
猫进入老年的确切年龄因品种、个体而异，没有统一的界限。因为猫到老年期时，外表和行为几乎没有明显的变化，但是它也会出现如老年人所表现的生理变化。

起源

异国短毛猫是在上世纪六十年代的美国，以人工方式将波斯猫等长毛种的猫与美国短毛猫、缅甸猫等交配繁殖出来的品种。当初进行繁殖计划时，异国短毛猫的体形还很瘦弱，波斯猫的饲养者担心纯种波斯会被杂种化，有些繁殖者甚至强烈批评它"有损纯种猫"，因而在1968年禁止交配。当然，还是有人暗暗努力，最后发现用美国短毛猫配种，形体才渐渐成型。直到八十年代，异国短毛猫的品种正式确立。由于其披毛以外的特征完全和波斯猫一样，因此曾被昵称为"穿著睡衣的波斯猫"。集两家之大成的异国短毛猫，现在已经在各大猫展中大放异彩，谁还会记得当年因为"有损纯种猫"而被禁止交配的事件呢？

该猫的历史并不久，大约在1980年才在美国培育成功，并获得猫协会的认可。外来种猫由于经过很多人的反复繁育，毛色品种很多，几乎猫中所有的毛色都有。在外观上基本继承了波斯猫滑稽造型。除了毛短之外，其它体型、四肢、头脸眼均与波斯猫一样。

FIFE 在 1986 年承认了异国短毛猫。该品种在美国已经非常普遍，在欧洲也在逐渐风行起来。



特征

样貌酷似波斯猫的异国短毛猫，唯一与波斯猫不同之处就是其毛质是短而厚及呈毛绒状，理想的异国短毛猫应是骨骼强壮，身材均称，线条柔软及圆润。浑圆的眼睛，大而圆的头部，两眼距离较阔，脖子短而粗，短短的鼻子，鼻节高且置于两眼中间，面颊饱满。宽阔及有力的颚骨，下巴结实。细圆的耳朵微微向前倾，两耳距离较阔。拥有大、圆而结实的爪，尾巴短但跟身体成比例。

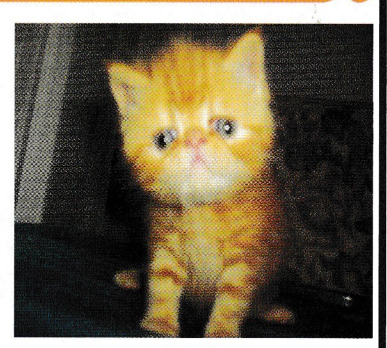
具备多种颜色及图案，包括纯色、烟色、班纹、双色及重点色等等……

性格

性格好静、可爱、温纯、甜美、和平、不拘小节及忠诚，另一方面，又与其它品种一样的活泼及顽皮。

饲养贴士

它们的性情独立，不爱吵闹，喜欢注视主人却不会前去骚扰，大多数时间会自寻乐趣。另一方面，它们也拥有强烈的好奇心，活泼且聪明伶俐，不会神经过敏，马上就能适应新环境，因而很容易饲养。不过，因为它和波斯猫一样有个扁平的鼻子，所以容易有发炎的毛病，因此要经常为它清理脸部。只要每天梳洗干净，保持健康活泼，其寿命可达约十三岁。



旅游天地

主持人 玛鲁斯

浅谈 登山装备

送走了热闹的爆竹声，又是一次万物复苏的开始，疏懒了一冬的大家是不是已经开始对户外活动的欲望越来越强烈了呢？为此本期《旅游天地》就特别为大家准备了一辑登山知识。也许你一辈子也不会上雪山，也许你永远都不会去攀岩，但请慢慢地阅读这些内容，或许这里的部分知识将对你的户外活动有极大的帮助。

▲ 登山用防寒装备

登山衣着必须配合环境的变化，而要考虑的环境因素有四个：高度、风速、湿度、温度。

人体处在静止的环境中，热量散失较少。若有风，则这种流动的空气能不断地将热量由体表移走，此时热量的散失是相当可观的。这种因风力所引起的风寒效应，使得体温在有风的环境中较实际气温要来得低。在零度以下温度，气温越低，风寒效应越显著，而高度每上升幅度一千米，气温一般降低6°C。

能加速人体热量散失的因素除了风之外还有水份，一般衣物在湿透之后，其绝缘保温效果大约减少39%以上，而水的冷却能力较之空气的冷却能力高23倍，因此假如衣裤湿了，体温被水份快速冷却下来，登山者很快便会感到寒冷难耐，此时再加上寒风，尤其是在高山上，便有可能因失温而造成冻伤的可能性，因此登山者必须考虑到防寒装备的防风、防水、透气性的重要性。

▲ 贴身衣裤

登山者一般很少穿棉质内衣，因为棉质的内衣虽然透气性强、舒适，但由于吸水性也强且不易干，所以寒湿的内衣会摩擦皮肤产生不适感。

▲ 保温衣物

一般选择毛料的长衣长裤或抓毛衣裤。含毛量较高的毛衣毛裤能提供很好的保暖效果，即便湿了也仍能保暖。登山时所用的毛衣式样以简单保暖为主，所以一般选择圆领套头式或高领套头式。

▲ 防风衣裤

防风衣裤的一般材料能防风，但防水高的常常透气性差，反之透气性好的则防水性差。而大家熟知的GORE-TEX面料不但能防风防水而且透气性也好，而GORE-TEX在使用上大多制成薄膜贴附在各种不同的高透气性纤维制品上或夹在这种材料当中，然后再作成睡袋、帐篷、风衣裤、外套等登山装备。

▲ 帽子

根据研究，虽然头部的表面积占整个体表面积不到十分之一，但在15°C时，人体所产生的热量有三分之一是从头部散失。在零下15°C时，即有四分之三的热量经由头部散失。如果在零下40°C头部未加保护，全部的热量从头部散失。因此登山行军时所选用的帽子一般是带有帽檐、护耳及护颈的垂折帽子。

▲ 手套

手指是最难保暖的部位，因为寒冷时身体会减少四肢末端的血液流量，血液流量减少，手指的灵活度就减弱，使一般的操作变得困难，所以手套的选择安全性非常重要。登山行军时在寒冷的情况下先戴一个较薄的分指手套，再戴一个拼指手套。分指手套一般是聚酯羊毛料，既有隔离空气的效果，又易干。而拼指的防风、防水手套是外保护层，手背部分要防水防风透气的材料，手掌部分另加有防滑的附加层，这样使用登山装备时抓得更牢固更结实，手套口应盖过冲锋衣的袖口。

▲ 袜子

登山时一般穿两双袜子，因为高山鞋几乎不透气，脚上的汗水会逐渐聚集，直到有机会脱下高山鞋为止，所以内穿聚酯纤维料的袜子，可以将汗水传到外层的袜子，使足部保持干爽，外层可以再穿一双毛袜。毛袜的功能除了脚部的保暖作用外，还能相对避免登山鞋的磨脚。

▲ 睡袋

睡袋是靠其填充物的蓬松，而造成一层不流动的空气层，利用这静止的空气层作成一道防线，来隔开外界的冷空气与人体所产生的热气，减少体热的散失，而睡袋的绝缘保暖效果，主要取决于其绝缘层的厚度。

▲ 高山鞋

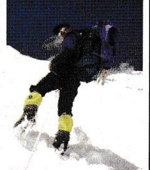
高山鞋是由内靴和外靴组成，内靴是由特殊保温材料组成。买高山鞋的时候把登山常穿的厚袜子随身带好，试穿时把袜子穿上，再把鞋带系好，可能的话背上背包行走几分钟，让鞋子内部的线条符合你的脚型。一双和脚的鞋子应该紧紧地保护着脚跟，脚趾应有足够的活动空间。站在一个向下倾斜的坡度上，最能测知脚趾是否有足够的活动空间。穿上厚袜子，再穿上内靴，试着脚趾往前顶，然后在脚跟后面能否塞进两个手指头，若能塞进大小较合适。如果鞋太紧，会阻碍血液循环，使双足变冷，增加冻伤的机会，太紧或太松的鞋都会把脚磨出水疱。

▲ 雪套

雪套的作用是在登山时防止雪粒等进入高山鞋内从而保持脚部及内靴的干爽，从雪套与高山鞋的连接形式来分主要有挂式雪套、套式雪套、联体雪套三种。其中，挂式雪套最常用、易穿戴，但是雪套与高山鞋的连接不十分牢固；套式雪套比较牢固，但不便于穿脱高山鞋；联体雪套直接与高山鞋是联体的，非常牢固，但不经济，易报废。

▲ 背包

在登山的过程中，背包的质量直接影响到行军时的安全，而打包的方式则会影响到行军时的舒适感和疲劳程度。选择背包时首先要考虑到你的用途，一般的野外活动及攀登高山时所用的背包大不相同，登山所用的背包没有许多零件。其次要注意背包是否合身，背包的调节范围必须符合背长，背包的款式及舒适程度要亲自试了后再选择。装包时一般把睡袋放在最底层，因为睡袋是到了营地后最后才取用。其次放坚硬而体积大的，如帐篷等。再放坚硬而体积较小的，如燃料、套锅等，最后放食品、保暖衣保温杯等。当然这只是个参考，具体还要考虑到背包的款式和容积。另外，因为高山的气候变化多端此外物品摆放的方式要注意防水，所以一般把备换衣物及不能湿的物品用塑料袋或密封袋装好。



WEBSHOW

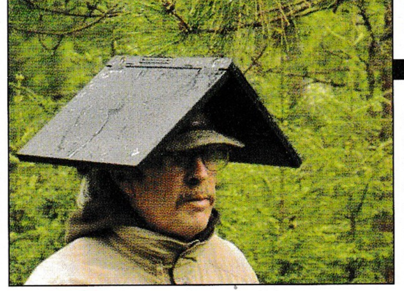
我们的汉语言博大精深，几千个方块字就能概括天文地理，虫鱼走兽……难怪外国朋友们都忙不迭地来学习呢，不过如下文那样去教成语就真的有用吗？在今年初的时候论坛的机战区举办了一次征文活动，在此次活动中涌现出不少佳作，本次WebShow就特别选出几篇来给大家欣赏，也欢迎大家能常来论坛参加这类活动，奖品丰厚哦！本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。

http://www.levelup.cn/levelupbook/

我·教·老·外·学·成·语



楼主：无敌菜鸟



1.低三下四

较音：design chance

释义：谋划一个机会，当你想要得到一个机会的时候，就要向对方怎么样呢？老外连声说明白明白。

2.东施效颦

较音：dance shopping

释义：跳着舞去shopping给人的感觉是什么呢？老外说是a good idea！我说nonono。后来经提示他终于想起我教给他的一句北京话shaB，我说yesyes。

3.千军万马

较音：changing warmer

释义：当千多个human和万来匹horse挤在一起会怎么样呢？老外说会很难受，我告诉他会很暖和，他说有道理。后来他记住了这个成语的发音，当问他意思时，他却告诉我很多人很多马挤在一起取暖。我差点当场晕倒，这不能不说是我教育工作中的一个败笔。

4.万恶淫为首

较音：while in well show

释义：这个词实在很难解释，我也伤透了脑筋。最后只有用译法让老外明白，当你IN的时候，你还把它当成well show，所以说胡乱地F-U-C-K是最evil的。老外说他能明白我的意思，可以他不赞同我的说法。人都SEX解放几十年了，我还跟他说这个，这不找啐嘛。

5.莫名其妙

较音：more ming cheer miaow

释义：我再次运用直译告诉老外：多一些明朝，就可以象猫一样欢呼。老外记住了这四个发音，可是他告诉我他搞不懂这句话什么意思。我说，哥们，这就对了，就是搞不懂的意思！

6.无厘头

较音：more lick toe

释义：老外一听就说他明白了，无厘头就是舔别人的脚趾头，也就是拍马屁的意思，我说NONONO，有目的的舔才是拍马屁，像我们生活在无厘头以人为本里的人，无目的无意识无方向无时间限制无对象地舔，这样的行为就是无厘头，老外说他懂了！

7.恭喜发财

较音：Go High F**K Try

释义：老外听了以后表情很兴奋，他说跳老师这个我明白，我经常去（Go）酒吧High，High了以后就会try to F**K，嘿嘿！我表扬他说你的悟性很高啊，不过我们中国人比较含蓄一点，不象你们这些洋鬼子这么直白，我们是用于新春祝贺的。你看我们见面的时候笑嘻嘻地对对方说Go～～High F**k Try，字面的意思是祝你有钱，其实本质上也就是表达了祝愿对方在新的一年里能够HIGH起来，F**K起来的意思！由此可见我们中外的文化是相同的哦，说完我们会心地笑了，互相一拱手，说到Go～～ High F**k Try。

8.颠三倒四

较音：decide dose

释义：我解释说，医院里的大夫大多神经不正常，给你开药恨不能让你当饭吃，他们就是典型的颠三倒四。我让他造句，他造了一个：今天我头疼，就到医院让大夫颠三倒四了。

9.上纲上线

较音：scan sense

释义：我说老外，文革的时候，如果你的思想不端正，就要批斗你，把你打翻在地，踩上一万只脚。所以经常要检查你的思想有没有蛀虫，以便给你上纲上线。

10.屁滚尿流

较音：pig narrow

释义：我问老外：如果把一口很胖的猪忽然压的很窄，他会怎么样？老外说：他会说O，My God！我说：不，他的屎尿就会都出来。就是屁滚尿流。

11.衣不蔽体

较音：rib bitty （bitty:支离破碎的）

释义：我对老外说：如果你没钱买衣服，会露出什么？他说：露出我的屁股，我说中国人很要面子，他们会遮住屁股，露出肋骨。就叫做衣不蔽体。

12.卑鄙无耻

较音：babe watch （babe：尤物，长的十分惹火的女性）

释义：目不转睛地看着某位性感尤物，是一种什么行为呢？老外回答说这是一种对美妞尊重欣赏的行为，于是我跟他讲这是中国的成语，自古流传的。在古时候，男女授受不亲，你如果对某位姑娘多看两眼，她就会觉得莫大的侮辱，就会骂你色狼，要是你运气好，碰到的是女侠，人当时就可能废你招子，所以在过去这是一种卑鄙无耻的行径！

13.一见钟情

较音：itch jointure（itch：对。。。心痒痒，渴望 jointure：寡妇所得遗产）

释义：有一位寡妇，从他前夫那儿得了一大笔财产，你看见了，心痒痒了，那你会怎么做？老外坏笑着说，那就跟她套瓷儿，跟她说，认识她是上天安排的缘分，是我命中的劫数，然后跪在她面前向她求婚，然后，两人就去教堂，再然后。。。请原谅，我不得不打断了老外先生，嗯，在我们这儿，象你说的这样，一见人姑娘就套瓷，然后两人山盟海誓，接着立马就结婚，这种现象就叫一见钟情，一般多出现在脑白痴长期服用者身上。

14.搬弄是非

较音：balance fee（balance：余额fee：费）

释义：好比你开了一小店，卖点杂货，有一天忙到深夜，打烊之前，你数数柜子里的钱，算算当天结余多少。这时候，一戴大盖帽的进来了，要你交相当于当天经营余额30%的余额费，你怎么办？老外眨巴眨巴小眼睛说，那我只好交了。我说，你丫还不算太笨，不过也够傻B的，在咱中国没有余额费这种说法，只有营业税，个人所得税什么的，所以这个大盖帽十有八九是假冒的，是诈骗。听到我说那人是假冒的，老外马上把小眼睁圆了！F-u-c-k！那我拿起一啤酒瓶儿就抡他！哎，这就对了！象这种假扮大盖帽，诋毁税务人员光辉形象的人，就属于没事找抽型，搬弄是非的人都属于这一型。

15.感恩图报

较音：gang topper（gang：黑帮团伙 topper：第一流的人物，人尖儿）

释义：在黑帮里要想混成人尖儿，当上老大，就得讲个“义”字，别人给你一滴水，你得还别人一水库，这就叫感恩图报。老外听得连连点头，兴奋地把袖子捋起来，让我看他大臂上的骷髅刺青。

16.发奋图强

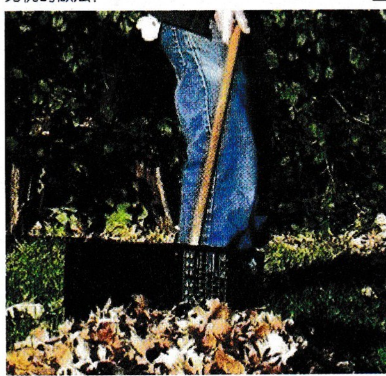
较音：far fen to chance（fen：沼泽地 chance：冒险）

释义：在那遥远的地方，有片沼泽地，瘴气弥漫，怪兽出没，传说谁能成功穿越它，谁就能拥有数不尽的宝石和美丽的阿依土拉公主。但是一百多年来，那儿已经埋葬了数以万计的年轻勇士的梦，如果你想拥有宝石和公主，你现在就必须发奋图强，苦练葵花宝典，待神功大成之日，就是你穿越沼泽之时。老外听了我的话倍受鼓舞，当时就要掏出兜里的瑞士军刀，被我以晕血为由劝阻。

17.高枕无忧

较音：gun Jim woo you（woo：追求，向某某求婚）

释义：最后一个成语very简单，就是说，吉姆（Jim）举着枪向你求婚，你答不答应呢？老外嘟囔着嘴，可是可是，我和他都是男的，我，我不玩Gay的！你到底答不答应？我，我，我，答应！这不就结了吗？所以说，带着枪去求婚是一种高枕无忧的做法！LU



热笑话 病人：“大夫，昨天回家我才发现有根针还扎在身上没取下。”大夫：“别担心，我们不会按扎得时间长短来计价的。”



历史上的真实“八仙”

楼主：save

铁拐李

铁拐李在民间传说中为八仙之首，有的书中称其姓李，名洪水，隋朝峡人，鲁迅先生的《中国小说史略》则说他姓李，名玄；赵翼的《陔余丛考》中又说他姓刘。有说他是唐玄宗开元、代宗大历之间人，学道于终南山，一次元神出壳，没曾想尸体为虎所食，只得投身于一个跛乞丐。《历代神仙通鉴》称，其原本俊伟丈夫，善道术，会使导出元神法术，修练于砀山岩穴中，有次应师父老子之约，行“元神出壳”法术，赴千里之外华山，数日后回归，发现其尸体被其徒误焚，突见附近一饿殍，灵机一动说“即此可矣。”即从饿殍脑门而入，神魂归壳后则成一蓬头卷须、黑脸巨眼，并且还跛了一只右脚的丑陋汉子。看来他是一位民间口耳相传，诸事附会而成的道家仙人。

钟离权

八仙中名气仅次于铁拐李的是钟离权。他在八仙中地位较高，特别是由于道教徒的吹捧，名声更大。元时，金真道奉为“正阳祖师”。有关其人物原型，约出现在五代、宋初之际。《宣和年谱》、《夷坚志》、《宋史》等书都有他事迹的记载，只是后来讹为汉钟离，才附会为汉代人。《历代神仙通鉴》、《续文献通考》等书称，钟离权，复姓钟离，字寂道，号云房子，又号正阳子。东汉咸阳人，其父钟离章为东汉大将，其兄钟离简为中郎将，后也得道成仙。而唐代确实有位叫钟离权的人，《全唐诗》录有他的三首绝句，并附有小传云：“咸阳人，遇老人授仙诀，又遇华阳真人，上仙王玄甫，传道入崆峒山，自号云房先生，后仙去。”他留世的诗题为《题长安酒肆避三绝句》，其中有“坐卧常携酒一壶，不教双眼识皇都”、“得道真仙不易逢，几时归去愿相从”等句，还颇有一些“仙味”，当是一位好道之人。

张果老

张果老是八仙中年迈的仙翁，名“张果”，因在八仙中年事最高，人们尊称其为“张果老”，历史上实有张果其人，新、旧《唐书》有传，武则天时，隐居中条山，时人皆称其有长生秘术，他自称年龄有数百岁，武则天曾派使者前去召见，张果老佯死不赴。唐玄宗开元二十一年，恒州刺史韦济将其奇闻上奏皇上，玄宗召之，张果又再次装死，气绝很久才苏醒，使者不敢进逼。玄宗闻知，再次派徐峤去邀请。张果只得进京。据说唐玄宗对其传闻有疑，曾叫善算夭寿善恶的邢和璞给张算命，邢却懵然不知张的甲子，又有道师“夜光”善视鬼，玄宗令他看张果，他却问：“张果在哪？”居然对面而看不见。从史传所记来看，张果不过是一位有些心虚的老朽江湖术士，要不何以数次装死以避徵召呢？充其量不过会些幻术而已。所以有关他的仙话，全都是道教凭借民间传闻，夸大其词，为了宣传需要而编造的。《太平广记》还记张果老自称是尧帝时人，唐玄宗问术士“叶法善”的来历，叶法善说：“臣不敢说，一说立死。”后言道：“张果是混沌初分时一白蝙蝠精。”言毕跌地而亡，后经玄宗求情，张果才救活他。

吕洞宾

八仙中流传故事最多的当数吕洞宾，在道教中，全真道奉其为“纯阳祖师”，又称“吕祖”。历来大多数研究者均认为，吕洞宾姓吕名岩，唐末人。《金唐诗》、《词综》中都收有他的诗作。宋代罗大经的《鹤林玉露》、洪迈的《夷坚志》及《集仙传》等书对其均有记载。有说他是京兆人(今陕西、西安一带)，唐咸通中及第，曾当过两任县令。有说他是九江人，原为唐宗室，姓李，因避武后之祸，易姓为吕。他始名绍光，二十余年科场不第，遂罢举而纵游天下，后被钟离权点化成道。他是八仙中人情味最浓的一个，潇洒、风趣，为民除暴安良，斩妖除怪，还好酒好色，世间流传有《吕洞宾三戏白牡丹》的传说，他的传说既多且杂，但从中也可看出原是唐代一位慕道的士人，后被人们神化成仙。

何仙姑

何仙姑是八仙中惟一的女性，有关其身世说法不一。一说她是唐朝人。宋初《太平广记》引《广异记》称有“何二娘”者，是位以织鞋为业的农妇，后因嫌家居太闷，游于罗浮山，在山寺中住下，经常采集山果供众寺僧充斋。一次，远在四百里外的循州山寺僧来罗浮山寺，称某日曾有仙女去彼山采摘杨梅果子，经查实那天正好是二娘采果的日子，再加之大家又不知二娘从何处采来这众多山果，便认为二娘即为循州山寺采果之仙女，从此二娘远近闻名，她也借此不再寄居山寺了。《续通考》说何仙姑为唐武则天时广东增城县人，出身时头顶出现六道毫光，天生一副“仙科”，十三岁时在山中遇一道士，吃了道士一只仙桃，从此不饥不渴，身轻如飞，并可预见人生祸福。后来她应召进京，途中离去。一说她是宋朝人。宋代的一些文人笔记多称她为北宋永州(零陵)人，有称她幼遇异人，得食仙桃成仙。有称她放牧于郊野，遇异人送仙枣，食后而成仙，宋人笔记中还记载了何仙姑一些为人占卜休咎，预测祸福的事迹，一时士大夫及好奇者争先前往彼处占卜，可见她不过是一位精于占卜的民间女巫。

蓝采和

八仙中有位玩世不恭，似狂非狂的行乞道仙，名叫蓝采和。南唐沈汾《续仙传》、宋初《太平广记》、陆游《南唐书》等书均载有他的事迹。是唐末至五代时人。其行为怪僻，贪杯喜唱，平时穿一身破蓝衫，一只脚穿只靴子，另一只则光着脚丫子。更不近常情的是，夏天他穿棉衣，冬天却躺卧雪中而全身冒热气(《续仙传》)。平时他手持三尺有余的大拍板，一边打着竹板，一边踏歌而行，沿街行乞，他唱的歌很多，大都是触景而生，不仅令世人觉得高深莫测，而且颇具仙意。其一云：“踏歌蓝采和，世界能几何？红颜一春树，流年一掷梭，古人混混去不返，今人纷纷来更多。朝骑鸾凤到碧波，暮见桑田生白波。长景明晖在空际，金银宫阙高嵯峨。”他行为癫狂，有人施钱给他，他大都送给贫苦人，蓝采和居无定处，四海为家。这个仙人的人物原型本是一江湖流浪汉，仅由于他的行为癫狂，又好周济穷人，因此深得人们喜爱而被神化成仙。

韩湘子

普遍的说法，韩湘子是唐代著名文学家韩愈的侄子(有说侄孙)，《唐书·宰相世系表》、《酉阳杂俎》、《太平广记》、《仙传拾遗》等书都有关于他的介绍。一称是韩愈侄孙，历史上韩愈确有一个叫韩湘的侄孙曾官大理丞。韩愈曾有《左迁至蓝关示侄孙湘》一诗：“一封朝奏九重天，夕贬潮阳路八千。欲为圣朝除弊事，肯将衰朽惜残年！云横秦岭家何在？雪拥蓝关马不前，知汝远来应有意，好收吾骨瘴江边。”他成仙的传说，最早见于唐代段成式的《酉阳杂俎》。书中称韩愈有一年少远房子侄，为人轻狂不羁，不喜读书，韩愈曾责怪他，他却能在七日之内使牡丹花按其叔的要求改变颜色，并且每朵上边还有“云横秦岭家何在……”的诗句，韩愈惊奇万分。还有说韩湘子是韩愈外甥，其事迹和《酉阳杂俎》所言大同小异，韩湘子其人物原型为韩愈的族侄，五代时即被仙化。

曹国舅

排名八仙之末的曹国舅，出现的时间最晚，流传的仙话也较少。其身世，说法大同小异，都和宋仁宗的曹皇后有关。《宋史》有传，曹佾，字公伯，曹彬之孙，曹皇后的弟弟。他性情和易，通晓音律，喜爱作诗，封济阳郡王，身历数朝而一帆风顺，年七十二而寿终。《神仙通鉴》云：曹国舅天性纯善，不喜富贵，却慕恋于仙道，其弟则骄纵不法，恃势妄为，曹国舅对其恶行深以为耻，遂入山修炼，遇钟离权、吕洞宾而收他为徒，很快曹国舅修成仙道。《东游记》中所述曹国舅与上略同。

冷笑话

飞行员要特训，飞机停了，班长把飞行员一个一个推下去。有一个不肯下去，但被班长推了下去，班长说他是个胆小鬼。别人说他不是胆小鬼，是飞机的架驶员。

小呀么小熊猫，烧呀么烧炷香



近两个月，数百万的电脑用户被卷进新一波电脑病毒蔓延的狂潮，那只憨态可掬、颔首敬香的"熊猫"除而不尽，成为人们噩梦般的记忆。反病毒工程师们将它命名为"尼姆亚"。它还有一个更通俗的名字——"熊猫烧香"。它迅速化身数百种不同版本，不断入侵个人电脑，感染门户网站，击溃企业数据系统……它的蔓延拷问着网络的公共安全，同时引发了一场虚拟世界里"道"与"魔"的较量。直至2007年2月12日，"熊猫烧香"电脑病毒案在湖北告破，8名犯罪嫌疑人被刑事拘留，这一网络恐慌事件才算暂时画上了休止符。

"熊猫烧香"大事记	
2006年11月中旬	"熊猫烧香"病毒首次出现。
2007年1月9日	"熊猫烧香"迎来全国性大规模爆发。
2007年1月12日	千余企业网络遭"熊猫烧香"攻击，专家提醒防毒。
2007年1月24日	网友悬赏10万美金通缉"熊猫烧香"病毒制造者。
2007年1月25日	民间高手发现病毒作者留名"武汉男孩"。
2007年2月6日	"熊猫烧香"传播和破坏性增强10倍。
2007年2月12日	"熊猫烧香"电脑病毒案在湖北告破。

症 状

"尼姆亚"，也就是"熊猫烧香"，正在网络上肆虐。该病毒采用大家经常使用的一个"熊猫烧香"的QQ表情作为图标，诱使大家运行，由此会感染用户计算机上的EXE可执行文件，感染的文件图标均变为"熊猫烧香"。同时，受感染的计算机还会出现蓝屏、频繁重启以及系统硬盘中数据文件被破坏等现象。"熊猫烧香"可通过局域网进行传播，进而感染局域网内所有计算机系统，最终导致整个局域网瘫痪，无法正常使用。

01 程序的图标变成"熊猫烧香"

熊猫烧香病毒会感染计算机上的EXE可执行文件，被该病毒感染的文件图标会变成一只熊猫手捧三炷香的样子。


STRDump


winMd5Sum

02 在硬盘根目录下生成"熊猫烧香"图标的文件

打开"我的电脑"，用鼠标右键点击"C盘"、"D盘"等图标，在弹出的菜单中会出现名为"Auto"的项目。用一些辅助工具，如WinRAR等，可以看到根目录下有名为"setup.exe"和"autorun.inf"的文件，其中"setup.exe"的图标为"熊猫烧香"。

03 网页文件被添加病毒代码

用记事本打开HTML等格式的网页文件，若在文件尾部发现类似"<iframe src=http://www.****r.com/worm.htm width=0 height=0></iframe>"的内容，说明计算机已感染"熊猫烧香"病毒。

防 范

1.最简单也是最有效的，安装杀毒软件及个人防火墙升级到最新版本，并打开实时监控程序。

2.给管理员帐号设置较为复杂的密码。

a 在"我的电脑"图标上单击鼠标右键，选择"管理"→"本地用户和组"→"用户"。

b 在右边的窗格中找到具有管理员权限的帐号，用鼠标右键点击该名称，选择"设置密码"，输入新的密码。

c 新的密码应尽量的复杂，采用字母加数字混合，并且长度在8位以上。

3.关闭系统"自动运行"功能

a 点击"开始"→"运行"，输入"gpedit.msc"，确定，打开组策略编辑器。

b 点击"计算机配置"→"管理模板"→"系统"，在右边的窗格中找到"关闭自动播放"一项。

c 双击该项目。在弹出的窗口中选择"已启用"，并在"关闭自动播放"的下拉菜单中选择"所有驱动器"，点击"确定"关闭该窗口。

d 点击"开始"→"运行"，输入"gpupdate"，确定，以便刷新组策略，使刚才的更改生效。

4.安装系统和应用软件补丁

a 打开IE浏览器，点击菜单中的"工具"→"WindowsUpdate"，安装所有的关键更新。

b QQ、UC的漏洞已经被该"熊猫烧香"利用，大家应该去他们的官方网站打好最新补丁。

c "熊猫烧香"会利用IE浏览器的漏洞进行攻击，因此大家应该给IE打好所有的补丁。如果必要的话，用户可以暂时换用Firefox、Opera等比较安全的浏览器。

5.当然，大家上网还是要多注意网络卫生和安全，不要随便点不认识的链接和随意接受文件，时刻保持警惕才是最重要的。

评论："熊猫烧香"究竟在祈祷什么？

文：相思树树

"熊猫烧香"真乃我国信息安全界的一大"国宝"，从另一个角度来说，它至少让大家明白了中国网民的网络安全和反病毒的基础知识和意识有待提高，也让各大病毒厂商从自己吹捧的各项专利技术和各种"国际领先水平"的头衔中彻底醒悟了过来。

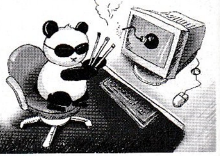
"熊猫烧香"病毒红了，在它三根香的虔诚祈祷下，不到数月便红遍了整个中国，上了CCTV，也让自己的大名摆在了瑞星、江民、金山以及各大信息安全论坛和各类电脑技术交流网站的"头版头条"，就连我们的国宝大熊猫也未曾在IT界有过这等"殊荣"，显示出一派"满城尽烧熊猫香"的壮观场景。

如果抛开法律和道德层面，单从技术角度来分析的话，"熊猫烧香"真乃我国信息安全界的一大"国宝"。往往总是在病毒出尽了风头，危害了数十万用户之后，"专杀工具"才终于姗姗来迟。可以说，正是因为"熊猫烧香"、"威金"、"魔波"等一系列病毒，才使得脆弱的网络变得更加的坚固，才使得人们的防范意识和防范常识更加的深入人心。况且"熊猫烧香"在目前看来，并不是为了经济利益，与各种金钱至上所驱使的流氓软件，诈骗的QQ尾巴相比，或许它烧香只是为了祈祷人们更好地防范网络的安全。

而我们有大部分网民缺乏最基本的网络安全防范知识，也缺少良好的上网习惯。如果用户能及早打好系统补丁；为系统管理帐户设置复杂无规律的密码；关掉一些不需用到却存在安全隐患的端口；同时关闭非系统必须的"自动播放"功能；那么"熊猫烧香"也不至于流传这么广、这么快"。

事实上，在许多条件下，杀毒软件在病毒面前永远保持着无能为力。防毒的本身在于良好的系统操作习惯以及对网络的不信任态度。结果是："熊猫烧香"流行了，用户受损失了，而杀毒软件厂商却笑了："今年的利润指标可以提前完成了……"防病毒厂商受经济利益所驱使的升级鼓吹，在这只可爱的熊猫图标面前终于露出了本来的面目。

病毒的作者单从技术角度而言，可称得上是一个真正的顶级黑客，对网络、系统、程序设计等知识的综合运用已达到炉火纯青。与此相对比的是，很多无知的人整天开着别人开发出来的扫描工具，一阵乱扫，偶尔扫到了一二个漏洞，控制了一二台肉鸡或破坏了某网站上的一二个网页，就在论坛上高调的宣扬自己的"战果"，动不动就以黑客自居。更有甚者，为了宣扬自己在"网络江湖"中的威望，弄出一大堆的"黑客排行榜"或"顶级黑客一览表"来，然后把自己也位列其中……我想这类人在"熊猫烧香"的技术含量面前应该感到汗颜和反思。至于"熊猫"虔诚地"烧香"所代表真正含义，或许只有它的作者知道，或许是在祈祷，或许……如果还有或许的话……



网络名词 路过：不想认真回帖，但又想拿回帖的分数或经验值。与之相对的字眼还有：顶、默、灌水、无语、飘过、路过等。 例句：在侠客社区，凡回帖只回路过、顶、默、灌水、无语、飘过、路过等字眼的行为，都会被视为故意灌水。

苦中作乐，“熊猫烧香”烧出创意



古诗版

网友天天娱乐在猫扑大杂烩发起了《熊猫烧香题诗三百首》的“创作”，短短几天内，几十首当代“唐诗”迅速出笼。

借用崔颢的千古名篇《黄鹤楼》，黄鹤成了熊猫：“熊猫已被格式化，此地空余白硬盘。熊猫一去不复返，网民硬盘空悠悠。熊猫烧烧三炷香，系统萋萋EXE。重要资料何处是，可恶熊猫使人愁。”

大诗人李白成为创作潮中的“受灾大户”。“李白开机将上网，忽闻机内熊猫声。杀毒软件千千万，不及我猫三炷香！”《将进酒》也“惨遭篡改”，还出现了若干个版本，其中一个版本说：“君不见熊猫之香网上来，系统崩溃不复回。君不见杀毒软件没办法，朝如青丝暮成靶。虽被感染须尽欢，莫使微机空对月。”“与君香一炷，请君为我倾耳听。系统文件不足贵，但愿熊猫不更新。古来病毒皆寂寞，唯有熊猫留其名。”

此外，李煜名篇《虞美人》成为《猫美人》。而“熊猫烧香，无处话凄凉。”“满机熊猫关不住，三支高香出墙来。”“千般病毒有尽时，此香绵绵无绝期。”等诸如之类的绝句让人忍俊不禁。



激情解说版

它不是一个病毒在战斗！

“防火墙，过它，好的，进去了，用户在操作。哎、发作！发作！发作！熊猫烧香立功了，熊猫烧香立功了！不要给杀毒软件任何的机会。

“伟大的熊猫烧香！他继承了中国病毒的光荣的传统。卡巴斯基、瑞星、江民科技在这一刻病毒附体，熊猫烧香一个病毒，它代表了电脑病毒悠久的历史和传统，在这一刻它不是一个病毒在战斗，他不是一个病毒！

“熊猫，熊猫面对这个机会。它面对的是全世界电脑病毒的目光和期待。杀毒软件曾经在这台机子上杀过不少病毒，熊猫应该深知这一点，它还能够微笑着面对它面前的实时监控吗？10秒钟以后它会是怎样的下场？”

“这个发作是一个绝对理论上的绝杀。绝对的精彩，电脑病毒捣乱了系统！胜利属于电脑病毒，属于蠕虫，属于恶意程序，属于特洛伊，属于破坏性程序，属于系统缺陷，属于所有热爱整残电脑的病毒！”



国家级诗人版

“熊猫烧香/已经烧了很久了/并且一直在烧”。

“毫无疑问/熊猫烧的香/是全天下/最好闻的”。

“坚决不能容忍/那些/烧完香后/让别人机中毒/的熊猫”。



言情版

众多网友用言情小说男女主人公的口气，表达心中的郁闷。“哦，天呐，你怎么如此那么残忍，中了你的毒我该怎么办？苍天啊，救救我吧……”“熊猫，你好残忍，你怎么忍心这样对待我的电脑？你好残忍好残忍喔！虽然你这么残忍地对待我的电脑，但是我还是无法恨你……”然后泪奔。

最经典的莫过于这段：“你这个无情的熊猫，你真是太自私、太无情、太残忍了！你就为了自己一时的满足，你就忍心让我连网也不能上了吗？天哪！你竟是如此的无情、残酷！你伤了我的心！你深深地伤害了我的心，你知道吗？我的心在流血，你知道吗？我恨你！我恨你！我恨你！我恨死你了！你走，我不要再见到你！我要快乐的生活，我要快乐的上网！你这无情的小东西，天哪，你怎么是这样的残忍？你怎么能这样对我？我究竟做错了什么？我做错了什么？你告诉我，我究竟做错了什么？你要这样惩罚我？求求你，你告诉我！你告诉我啊！”













无厘头版

作为解构文化、BT文化的代表，周星驰的众多经典台词也被网民拿来自我调侃，其中包括《大话西游》中最经典的“如果上天能给我一个再来一次的机会”那段。而周星驰在《唐伯虎点秋香》中那段有名的弹词，也被几乎天衣无缝地改编了。

“禀夫人，小人本住在苏州的城边，家中有机上宽带，生活乐无边。谁知那大熊猫，它蛮横不留情，霸占资源目无天，残我软件毁我片。/我用瑞星跟它来翻脸，惨被它三香来打扁，用毒霸跟它辛苦周旋，反被它弄得进了电脑公司，重装了一百遍，一百遍，最后花费用尽遗恨人间。

“它还将我备份件，逐出了硬盘，灰飞又烟灭，我为求能上网，只有独自半夜泡吧前，谁知那大熊猫，它实在太阴险。知道此情形，竟躲进U盘，把我数据狂毁在别机，小人反应快，系统得留存，可怜下载统统魂归天，为求保系统，唯有裸体跪求自作贱，一面勤赚钱，一面读书篇，发誓要把编程念，手刃病毒意志坚！从此熊猫样本在身边，我铭记此仇不共戴天！”



歌曲版

《两只蝴蝶》、《吉祥三宝》、《七里香》等流行歌曲得到了恶搞网友的喜爱。“亲爱的你慢慢烧，小心前面瑞星的解药。亲爱的你别后退，卡巴斯基会让你沉醉。……我和你缠缠绵绵片片烧，飞越这网线永相随。等到熊猫起香灰落成堆，能陪你一起死机也无悔。”

很多经典老歌也没被遗忘，《两只老虎》在熊猫烧香面前成了这样：“熊猫烧香，熊猫烧香，烧得high，烧得high。一支烧坏系统，一支烧坏电脑，真厉害，真厉害！”《歌声与微笑》则唱道：“明天明天这熊猫，烧遍海角天涯，烧遍海角天涯。 明天明天这熊猫，杀毒软件害怕，杀毒软件害怕。”

《满城尽带黄金甲》主题曲《菊花台》，极为形象地表现了中毒者的无奈。“你的泪光，柔弱中带伤。满屏的熊猫香，删除过往。熊猫猖狂，点上三根香，是谁在电脑前冰冷地绝望。猫慢慢拜，暗黄色的香。我瘫坐椅子上，精神错乱，路在何方，谁为我思量，冷风吹乱憔悴模样。熊猫拜，三根香，你的笑容已泛黄。重装又重装，我心里在发慌。江民杀，瑞星除，你的影子剪不断，徒留我在机旁神伤。”

广告词版

熊猫，以香为本。

熊猫恒久远，烧香永流传。

熊猫拥有桑塔纳，走遍天下烧香都不怕。

熊猫之路，烧香开始。

今年过节不烧香，要烧只烧熊猫香！

烧自己的香，让别人去说吧

白天烧一炷，不瞌睡；晚上再烧一炷，睡得香。

自从烧了香，瑞星没用了，金山也开不了，重装系统也没有劲了！

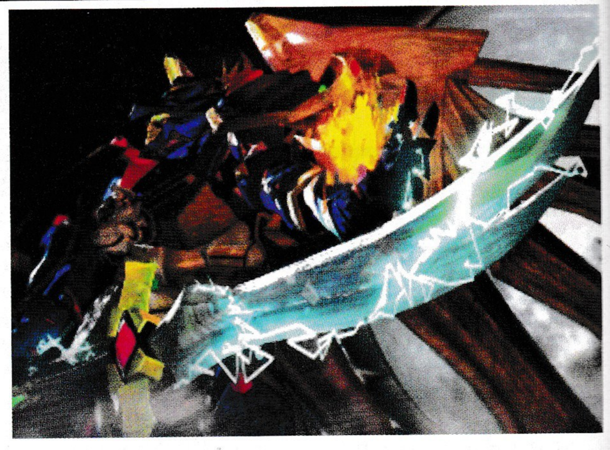
痛并快乐着。“熊猫烧香”病毒肆虐，这些看起来让人捧腹的“创作”背后，当然是无尽的郁闷。还是一个在论坛跟帖的网友道出了个中辛酸——“举头望楼上，尽是沦落人。” LU



Kuso：日语“粪”的发音。起先是教游戏玩家如何把“烂Game认真玩”的意思，后来渐渐演化成“恶搞”之意。

孤高的骑龙者——孙光龙

文：天才不二



山不在高，有仙则名；水不在深，有龙则灵。但愿这句话我没默错吧，咱果然是文盲一个，没办法和那些斯文之人比啊。龙，貌似每个中国人都或多或少有那么一点点龙的情结，我也不例外。虽说在我小说中是一直都没有出现过真正意义上的龙，但以龙为名的家伙却的确有这么一个，日向歃龙（如果有一天，古梓死了，而这家伙冒出来，那肯定还是我），再扯就不知道该扯到哪里去了？在机战的世界中列举最高人气的龙，那么肯定是龙王机。可惜我愣是没弄明白，为什么明明以东方神话四神为基础设计出来的龙王机竟然外形和西方的龙如出一辙。好在，平时也没多少时间看这条龙，多半是以龙虎王姿态战斗嘛。不过因为这个遗憾，使得我总有这么一个想法，如果有一天，能设计出一部真正符合东方审美的龙，那该多好啊。于是乎，真龙王机便诞生了（貌似顺序有点问题）。

遥记得，当这么一条巨龙缓缓从天而降，其间还降下许多落雷时，我的眼睛几乎都直了。好酷一条龙，最关键的是，终于不是那种四脚蜥蜴造型啦。而接下来却发生了一样转变，让我从此便将目光从巨龙身上转移开去，那便是孙光龙，真龙王机的主人的高调登场顺带发表基调演讲。

之前没看《龙虎王传奇》绝对是明智的，因为在漫画中除了看到那条巨大到你绝对无法从游戏中体会得到的应龙外，几乎别无他物。因为作者的画风问题，孙光龙长得那叫一个失礼，而且一举一动只让人觉得这是个彻头彻尾的偏执狂。再看看游戏中的造型，帅就一个字。一身白色的西装外加一顶白色礼帽，没了，简约得紧，却也因此显示出其不凡的气质。看看巴尔马帝国那些家伙，头饰、水晶、盔甲、宝石还有羽毛那是漫天飞舞，根本就是个凡夫俗子，还自命不凡般，真令人厌恶。



声音上的塑造也几近完美，想想飞田大叔，近年来最让我印象深刻的莫过于材狼医生赤尸藏人，一个彻头彻尾的嗜血狂人，虽然语气一直低沉，声音一直温和，但却可以在眼神的稍微一个变化之下取人性命。必须承认一点，我也很喜欢血，所以对这个角色那是崇拜了不得了，以至于完全把两个主角当成了龙套。令我惊奇的是，孙光龙和藏人的性格居然会如此相似，同样是深藏不漏，同样脸上除了笑意你就体会不到半点其它表情，同样那么傲视群雄。

估计如果我再不写点他的生平，那么这篇文章就成了最完美的令人反胃到底的吹捧九流作品了。孙光龙的出场相当大牌，这当然和其身份是分不开的。他是真龙王机所选择的主人，曾经和巴哈尔之神一起将远古的人类从百邪的威胁下拯救出来的男人。更拉风的是，他的真龙王机是君临于所有超机人之上的“四灵”之一的应龙。看看他站于龙头之上俯视下界众生的姿态，你就会深刻地体会到所谓居高临下原来是这么回事。

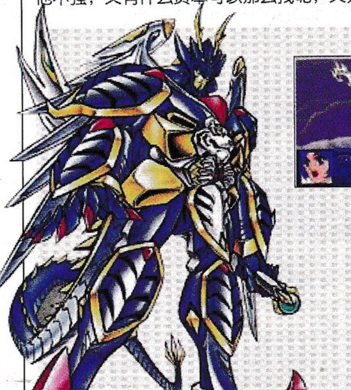
从漫长的沉睡中苏醒过来，孙光龙的第一件事情便是找过去的宿敌龙虎王算帐，可惜龙虎王早已经消失，所以他把目标锁定在了被龙虎王所选中的人类，喃叶和布利德。说实话，一周目遇到这个家伙绝对是恶梦，看看那些少到几乎可以忽略无视的金钱和PP，你就应该明白打倒这个家伙是多么傻帽的一个想法。就算到了后来，其实力仍旧如同无底洞一般，任你发动群狼攻势杀将过去，掐脖子拽胳膊拧耳朵，那场面要多难看有多难看，可这位仁兄却能一如既往的保持着高傲的笑容，把所有攻击当成空气一般全然接受后一记雷光便让你积攒许久的小金库全都拿去充公了。回过头来想想，道理其实很简单，如果他不强，又有什么资本可以那么拽呢，又如何拉风地当好龙虎王的宿敌呢？

随后的战斗，孙光龙表现得游刃有余不说，还好像乐在其中，似乎战斗的结果、敌人死了多少人对他来说就好像仅仅停留在数字上的感官刺激而已。一路微笑着把一切碍眼的人通通消灭，哪怕那些杂兵根本就不堪一击甚至于已经完全失去战意。唯一一次愤怒，则是因为喃叶攻击到了应龙的逆鳞。但就算内心多么地被怒火所灼烧着，他的脸上却还是那种莫名的笑意，虽然有点像是在苦笑。

把人类从永久的痛苦轮回中彻底解救出来，让整个世界实现最彻底的和平。也许你很难相信，这么一位看似玩世不恭，藐视一切生命的男子孙光龙竟然由始至终都在忠实执行着巴哈尔之神纳希姆交付的任务。如何才能让世界和平，可以说只要有人类存在一天，那么这个希望便渺茫得如同过眼云烟。孙光龙打从一开始便不相信人类，不相信这些欲望的聚合体会有完全改变的一天，更不相信在他们身上可以看到美好的未来，因为他和无知的小孩不一样，彻底的现实主义使他清楚地看到人类长久以来的争斗史。这一点，他和夏亚非常相似，可惜两人却又有着致命的不同，夏亚身上背负的实在太多太多，相较之，孙光龙却是轻装上阵，几乎没有任何负担。作为他所侍奉的神灵纳希姆的象征伊露伊已经完全舍弃了他，而将那些无知的小屁孩收为新的守护之剑。就算是这样，他却仍旧执着于那个远古的使命，于是，他选择了另外一位神，那便是灵帝凯撒鲁（或者应该说是盖贝尔）。更令人惊讶的是，原来之前一切战斗都是孙光龙早就设计好的，为了引导这些被选中的人阻止默示录。

“我只是这个世界的小丑而已，让这个宇宙成为灵魂的世界，再全部交由陛下来支配。那是守护人类，得到永远的和平的惟一方法。”当看到他仍旧以一种无畏的微笑说出这些话语的时候，我突然间感到这个角色的悲哀，甚至把之前被他虐待过数次的经历完全抛诸脑后。作为超机人所选中的男人，他的的确确在执行着被选中者的使命。然而却因为他坚信的正义和主角背道而驰导致最终被抛弃，被众人一顿狂批之后和应龙一起陨落。突然想起了雷切尔那句“依仗强者的懦弱做法”的评语。我不禁想问，在现实世界中，到底有多少人可以不依仗强者而生存下去？如果连生存的最起码目标都达不到，又如何追求所谓真正的和平世界？遗憾的是，这些话语注定没有存在的价值，为什么？仅仅因为孙光龙是个没有被选中的孤高之人。











热笑话

父：“你只知道花钱，可知道钱得来不易吗？”
子：“怎么不知道？每次向你要钱都要听一番教训。”

飞向星海的翅膀——艾比斯的心

文：dboy781110

说实话，当初公布原创的4大主角时，这位真实系的女主角并没给我留下太多的印象，长相一般，身材一般，就连她的设定资料都很一般：原DC的试飞员，后来由于某起意外事故而退役，和搭档高仓一起经营一家宇宙运输公司，但她心底的阴霾一直都没有消散。看到这设定，我当时就想，艾比斯的能力一定很差，至少在她摆脱内心的阴影之前是不会好转的。

于是，经过一番激烈的思想斗争后，我决定最后才玩R女路线，毕竟4周目时会有PP和金钱的加成，再差的主角也不用担心了吧。说干就干，等我一口气玩到4周目时，艾比斯的PP数值已经到了600多，而金钱也早已突破3000万大关。自我陶醉一番后，我开始了艾比斯的“追梦之旅”。没错，虽然从设定上和最初的故事情节来看，小艾的心魔一直都没消失，但她的内心深处却始终没忘记她当初参加TD项目时的梦想：总有一天要驾驶飞船飞向那浩瀚的宇宙！不管是她在最初和α战队相遇，还是和她以前的“对手”斯蕾的较量，她都一直没忘记她的初衷。她就这样慢慢的成熟了起来，不仅是在身手上，更重要的是在心理上变得更加坚强，当然这和高仓无私的鼓励是分不开的。正因为如此，当排名第4的艾比斯居然驾驶TD计划的新锐机代号“织女星”的阿尔泰利昂出现在斯蕾面前时，斯蕾不仅震惊，而且愤怒地质问艾比斯有何资格搭乘他哥哥的杰作。毕竟在原DC时代，斯蕾就已经作为王牌机师而出名了，当别人劝她加入当时某王牌军团时，她却婉言拒绝，说她只想完成她哥哥的心愿，并不想立什么战功，然后就义无返顾地加入了TD项目的试飞计划中。（OG2设定）因此，身为NO1的她怎么可能容忍排名第4的艾比斯驾驶TD的新锐机呢？在她看来，只有她才有资格完成他哥哥的心愿，也只有她才有这个能力。事实上，她的能力的确比艾比斯强，这从排名和实战中可以很容易看出来。OG2里她们二人初登场时还故意安排了小艾输给斯蕾的情节，连高仓都认为不是机体的问题，而是机师的技术问题。因为TD计划的机体原本不是作为战斗机开发的，而是为了在宇宙开发未知资源以造福人类。她们试飞的机体都是经过特别改进并追加武器的改良版本，其中最强技需要机师高超的操纵技术才能完成，并不是像其他某些机体只需按一两个键就可以搞定的，这一点倒有点像大曾伽啊。

和斯蕾遭遇后，艾比斯原本快要消散的阴霾再一次出现在了她的内心深处。的确，她没法和她的“学姐”比，不管她再怎么努力都不可能超越“绯红彗星”的，而她自己也被称为“银色流星”——像流星一样坠落在宇宙深处！斯蕾临走时甚至还留下一句话：机体的制造者是不了解机师的能力的，只有我才是这架机体的主人，它应该被涂成红色而不是银色！她的每一个字都深深刺痛了艾比斯脆弱的神经，好象印证了斯蕾所说的“4号就是4号，再怎么努力都不可能成为1号”。反倒是她的搭档高仓在旁边鼓励她：“我相信菲里奥的眼光，既然他选中了你，一定有他的理由，也许现在还不会很明显，但我相信你一定隐藏了连你自己都不知道的力量。”艾比斯当时以为高仓只不过在安慰她，自己的能力自己还不知道吗，也就没留意。

和α战队的队员出生入死、遭遇宇宙海盗、拯救小女孩依露依、和外星侵略者的战斗……艾比斯见到了各式各样的人，也看到了每个人的选择，尤其是队员对她的关怀以及小女孩依露依对她的信任都让她渐渐回复到了以前的状态，她也有要保护的人，也还有自尊，更重要的是还有梦想。其实这些她一直都没忘，只不过埋藏在心底而已，现在看到众多人在她面前鼓励她，关心她，她的心扉也逐渐打开了，同时也更加坚定了她要飞向宇宙的决心！因此，当她再一次和斯蕾相遇时，她早已摆脱了心魔，一个自信的艾比斯出现在了斯蕾的面前。自信的艾比斯让斯蕾目瞪口呆，驾驶机体的技术居然可以和她单挑，艾比斯就像流星一样划破长空，把代号“牵牛星”的维伽利昂远远甩在了后面！可笑的是，斯蕾当时仍然不想面对现实，以为只是巧合，运气问题，她哪里知道她太过执着于和艾比斯一决高下，已经渐渐迷失了自己，当然比不上心里时刻怀揣梦想的艾比斯，同伴之间的鼓励再加上自己的努力，艾比斯终于证明了自己！但这是刚刚开始，因为她的目的不是打败斯蕾，而是完成菲里奥同时也是她自己的心愿，斯蕾走了，她必须要把她找回并说服她重新加入TD小队，只有三人合力才能实现自己的心愿。但这对于自尊心超强的斯蕾来说，绝对是个耻辱，她本来可以在王牌小队里出人头地，混个“王牌中的王牌”应该不是难事，但现在如果让她加入TD小队，听从艾比斯的指挥，那比杀了她还难受！好在艾比斯一直都没放弃，再加上她的大度和实力，斯蕾终于醒悟到了当时她哥哥为何会选艾比斯作为新锐机的机师，也只有艾比斯才最适合执行她哥哥的遗志。看到两人的心结都消失了，高仓终于说出了最后的密码“HYPER77”，“织女星”和“牵牛星”终于走到了一起，“超新星”海佩利昂——TD项目的最终成果诞生了！

海佩利昂的光辉不断引导着艾比斯等人战胜强敌，即使在最后关头她没能亲手拯救依露依，她也还是没忘记她当初的梦想，斯蕾也终于承认艾比斯才是海佩利昂的舰长。为了实现她们共同的梦想，艾比斯三人组飞向了无边无际的宇宙，也许她们会遇到更多更大的困难，但只要心里有一颗跳动的追逐梦想的心，任何困难都会迎刃而解吧。因此，在公布α3的主角时，我特别留意有没有艾比斯三人组的加入，当知道她们还健在时，心里真的很高兴，虽然也知道她们在“鞭子女王”的淫威下可能没什么戏份。（笑）巧的是我玩α3的第一个中断对话就是“TD小队三人娘”说的，斯蕾还调侃艾比斯是“史上最弱女主角”，建议玩家在多周目才玩这条路线。而艾比斯也毫不示弱地说斯蕾是败军之将，看来私底下这两个人的较量还将继续，而OG系列貌似也想将这两人的恩怨带到OG3。在OG2里发生的这两人之间的故事可以看成是α2的前传，当时菲利奥还活着，但他却早发现了艾比斯的潜力而无视技术超强的妹妹斯蕾，（难道菲利奥也有预知能力？！）就连高仓也不解艾比斯到底强在哪里。反倒是菲利奥的挚友雷切尔相信他的选择，当然也有可能是他的眼光独到，龙卷大哥看人很厉害的说。当剧情发展到艾比斯把斯蕾追回时，天资愚笨的她当然不是斯蕾的对手，但她却对斯蕾说：“回去吧，TD计划需要你，我已经输给了你，你应该满足了。让我们一起实现菲利奥的梦想吧。”斯蕾当时听了也很受感动，没想到艾比斯输了还劝说她回去，一时之间不知该说什么。雷切尔却在当时插了一句嘴：“斯蕾，现在你应该知道你哥哥为何会把阿尔泰里昂交给艾比斯了吧，你执着于超越对手，她却执着于梦想，谁优谁劣，一目了然！”谁知不说还好，一听到这话，斯蕾就不服气，认为别人始终没有看重她，于是她选择离开，去可以展现她实力的地方——新生的DC军。我们也看到了，虽然在关键时刻斯蕾还是帮助了艾比斯，但直到OG2终盘都没有回到TD小队，这无疑是OG2的最大伏笔之一。

艾比斯的“追梦之旅”就这样从α系列一直追到了OG系列，她仿佛在告诉每个玩家：无论何时都一定不要放弃梦想啊！她的追梦行动仍将继续，你呢？





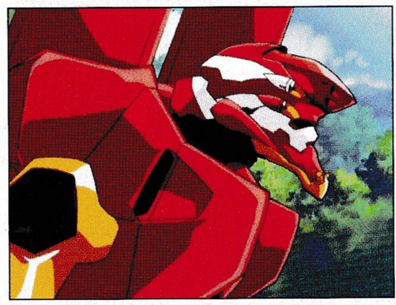
世纪末奇迹

文：天才不二

如果是出现在其他时期，那么EVA的成功就要打上一个问号。但幸运的是她选对了时机，于是就有了所谓的世纪末EVA效应，于是就有了这篇文章。

很久以来，人们都把动画定义为单纯供人娱乐的东西，其中也会表达一些思想，但大体上都是正面的，有积极色彩的。或许人们的潜意识里面还认为动画只给未成年人甚至儿童看的吧。试想一个主要观众是那些人生观世界观还没成熟，又模仿能力极强的群体时，反面的，消极的东西会出现吗？所以，热血和绝对正义才是日本动漫一贯的王道啊。让我们试想一下如果在80年代推出EVA的话会是一种什么样的场景吧。那时候整个日本处在高速发展时期，人们都满心希望和对美好未来的憧憬。而EVA的世界观是他们世界观的对立面，对着敌人，人类一向采取的是封杀态度。无论是什么东西，或许它很有价值，甚至对宇宙的发展来说它的价值远胜人类本身，人类也不会有丝毫忧郁，直接就把它谋杀在摇篮里了。这就是人性。回到刚才的假设，80年代的日本人能体会到EVA中的寓意吗？有些人也许会因为里面的某些打斗场面或者性暗示情节而关注一会，但那始终只是一会啊。缺少灵魂的作品即使外表再华丽也不会吸引人。而那时的人根本就无法理解这部作品的灵魂，那和没有有什么两样？打个不雅的比喻，给你个绝世美女，但却是个白痴，你会要吗？

其实这就是所谓的带入感了。只有相似的人生才会产生共鸣。 90年代中期，日本正处在经济大萧条时期，人们每天累得半死，却只能得到一点回报，甚至还为生计发愁。每个人都不停地问自己一个问题："我这么窝囊地活着到底是为了什么？"加上世纪末人类灭绝预言，人们的心理都或多或少地带着那么点恐惧。在生活宽松的时候人们或许不会把这个预言当回事，但身处困境就大不一样了。处在危机当中的人都会尝试去寻找摆脱困境的方法，寻求心灵的寄托。而宗教是最有效的方法。人们会把自己目前的困难状况都归于是报应和赎罪之类的，忽视了自身的努力，妄想在死后或来生过上好日子。《圣斗士冥王篇》里说到："当人一无所有的时候，惟一剩下的就是希望。"宗教就是在扮演着这个给人希望的角色，而EVA也在世纪末扮演着和宗教相同的角色。热血和励志动漫在那时人的心里总有一层隔膜，正如EVA之于80年代，人们无法在这些作品上找到自己的影子。是的，人们会觉得其世界离自己很远，无形之中就真的把它当作另一个世界了。即使是写实作品，如果世界观和现实所违背的话，人们是不会接受的；反之，即使是架空世界，如果之中的人和现实中人的心理，行为出入不大的话，人们也会无形中产生亲切感。 这样，人们就会把自己置身于角色本身而不是旁观者的角度来看这个作品。而他们也会努力在这个作品中通过情节的发展找到自己的出路。这就是我前面说EVA和宗教一样给人以希望的原因了。看到这里一定有很多人对"EVA给人以希望"嗤之以鼻吧，一个满是颓废的作品给人希望？但请仔细想下，如果没有整个颓废的基调，又怎么衬托出希望的美好呢？或许你不爱听，但人的另一个劣根性就体现在这里，用一个词概括就是——贱。人只有失去一样东西的时候才会感觉到这样东西的珍贵。想一想自己也不正是如此吗？每个人都有着数不清的悔恨，相信在这里不需要我再举例了吧？所以，只有先绝望了，才会有希望。



懂得人性的薄弱点，给人精神上想要的东西，这就是EVA成功的原由了。

下面的时间来谈谈作品本身。剧情啦角色性格啦就不多说了，相信会看这篇文章的一定比我知道得透彻，我就不班门弄斧了。我要谈的是这部作品中最敏感的部分，也就是暴力和性。无可否认这两个是人们永恒的话题。从这两件事上，人类可以获得无穷的快感。相似的是，暴力和性所带来的快感都是要以别人的伤害为前提的，所以被人类法律，道德所禁止。但越是禁止的东西人们越是会去尝试。自己去尝试会带来牢狱之灾或杀身之祸，所以只能把这种冲动寄托在虚构作品中。只有在想象的世界中，人们才即能得到自己想要又不用伤害别人。所以，当零波诱惑你，或初号机生吞使徒的时候，你不必隐藏自己内心的渴望，尽情享受着视觉的冲击吧。说到这里，我不禁想到了那个"天鹰战士"，把那首"天籁"和翻译先放在旁边不提，把过激情节删除，硬把一部成人向的作品改成全年龄向这点就是昏招中的昏招。一部作品是完整的，任何一秒钟都有它的价值所在，删除任何一部分都会对整个作品的理解带来巨大的困难。想当初还有许多人在问为什么打到一半就没了，后来知道的时候真是哭笑不得，对中国电视的景仰之情于是又凭添几分……又有人说这些成人情节被孩子看见了怎么办，很简单，不放。想看的人自然会去看，而不想看的人也不用担心受到侵害。

总觉得EVA是一部很人性化的作品。所以才会把观众套牢在电视机前吧。任何人类创造的东西都是要以人为主题的，当然，包括动画。

EVA到底带来的是什么

从零波丽的微笑说起

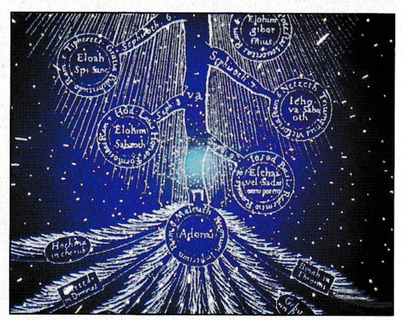
EVA就是来反传统的，所以标准主角，女主角的设定自然不能再使用。第一话就让人大跌眼镜，主角的软弱和女主角的的自闭是对传统设定赤裸裸的冲击。看到对自己不停地说着"不能逃跑，不能逃跑"的主角和机器般的女主角，我实在是……觉得太有意思了。在这里就不对EVA和热血作品的人物设定作评论了，孰优孰劣各人自有各人的标准。但无论如何，让你看惯了千篇一律的热血男儿和温柔少女的时候，难免会审美疲劳。三无美少女的出现很好的借慰了人们疲惫的心灵。

无口，无心，无表情，让我不禁想到了褒姒。只为了她一笑，周幽王断送了整个江山。真是货真价实的"倾国之笑"啊。零波丽的那一笑不仅仅倾了日本，还把自己的粉丝团扩大到了整个世界。论姿色，零波丽在acg中只能算中等，论身材，比她好的多了去了，那为什么只有她笑起来才能引起人们的关注呢？为什么就没有"yuna的微笑"之类呢。道理很简单，前面已经解释过了，人只有在得不到的时候才知道珍惜。如果把笑容一直挂在脸上，那当然不会值钱的，因为得到得太容易了。只有向这种人们想象中不会笑的人笑出来，人们才会有惊艳的感觉。怕以后再看不到了，所以就把这次









的微笑深刻地记在脑海中，回想起来自然味道十足。

只能说零波丽的形象塑造地太好了，不是最完美的，却是那种最吸引人眼球的。米罗斯的维纳斯为什么能成为雕塑的颠峰？很大程度取决于她残缺的双臂。每个人眼中都有自己的哈姆雷特，从已知的面前的东西构想出来的未知才是各人心中最完美的。没有双臂，人们会在自己脑海里为维纳斯装上最理想的双臂，没有性格，人们会在自己心中为零波丽赋予最完美的性格。换句话说，每个人眼中都有自己的零波丽，所以零波丽又怎么会不被人们所喜爱呢？

以小见大，对于整个EVA这部作品来说也是如此啊。没有生硬地解释什么，一切都交由观众，让观众自己去理解，每个人都会在其中找到自己所要的东西，每个人都会有着不同的体悟。所以EVA又怎么会不被人喜爱呢？

Angle

作为作品中的惟一敌人，使徒当然不能不提。开始以为使徒和其他作品中的反角没有什么不同，外貌也像极了异形，只是把他划分到普通怪物的范畴，嗯，也就是“凹凸蛮”里面怪兽之类的啦。不过随着不断地深入了解，居然慢慢地在它们身上找到了人类的影子。这是种很奇妙的感觉，我也不知道为什么，直到看到14使徒被暴走的初号机生吞时，我才恍然大悟，原来使徒也是和人类一样有血有肉的，一样……得屈服于强大的实力。在那个时刻，本来应该为这暴力场面而肾上腺素上升的我居然产生了一丝怜悯……这在看其他作品时简直是不可想象的……或许是使徒的弱小引发出了我的同情心吧，或许是在使徒的身上我看到了和人类一样的那种对命运的无助吧，反正那个时候。我已经不把使徒当作怪物看待了……它们在我的心中是和人类一样的存在……

按照作品的设定，使徒是怀有生命果实的存在，而人类是怀有智慧果实的存在。换句话说，如果有生命果实的是人类，那么人类就是使徒。人类的敌人正是自己的本源。讽刺也好，这就是这部作品想表达给我们的思想吧：人类得到智慧的同时，失去的太多，太多了……

宗教

好吧，我知道自己没法讨论宗教，我连圣经都没看过几章。但又不能不提起宗教，毕竟整个EVA就是基于这个基调的。所以不谈宗教，我叹宗教。

死海文书，亚当夏娃，EVA算是像圣经致了足够的敬。当然，我不会愚蠢到认为这是在吸引天主或基督教徒。那为什么庵野秀明要费大量的笔墨来描写这方面的内容呢。当然，使整个作品被赋予庄严，神秘的基调是一个方面，但最主要的还是宗教带来的凝聚力啊。作为架空世界，需要一座和现实相连的桥梁帮读者走入其中。而这作桥梁就是宗教。打个比方吧，你在外地遇到一个熟识的人，是不是对他有很强的亲切感呢？同理，在你在一个陌生的世界里遇到一个熟识的概念的时候，你也会情不自禁地对其产生好感吧，不管你之前对它的态度如何，当环境发生变化的时候，你惟一的依恋就只有熟悉。

宗教是一种宿命论。而宿命往往是充满悲剧的。或许这就是世纪末的颓废吧……但这种颓废却是这样的美丽……美得触目惊心……

人类补完

虽然本身是人类，但不得不承认人确实有着太多的缺点，甚至在有些地方比那些被人类看不起的低等动物还不如。好吧，再怎么样，动物也不会犯下近亲相奸和残害同类这些本能的禁忌的，但让我们看看被称为万物之灵的人类呢……唉，不说也罢。使徒为什么要攻击人类？还不是因为人类破坏了它们的生存环境，让它们过不下去了吗。要怪，也只能怪人类自己吧。

所以就有了人类的补完。呵呵，其实在人类得到生命果实的同时他就不能算人了，而是和上帝一样的存在。这又反映出了人的脆弱啊，有着挑战神的智慧，生命却如此短暂，在还没发现自己潜能的时候就不得不告别这个世界。更惨的是，人还没意识到这点，把自己本就不多的生命就这么随意地挥霍，或混日子，或玩弄阴谋诡计……

人是时候为自己的愚蠢付出代价了，这种愚蠢和野兽的愚蠢不同，而是真真正正的愚蠢，发自骨子里的愚蠢，只属于人的愚蠢。所以，人类就给我消失吧，干干净净地从这个空间滚蛋吧，留下来的，就不是人了。

所谓的人类补完计划其实是人类灭绝计划啊。或者，叫作人类赎罪计划吧。在EVA中这个计划成功了，庵野秀明是不是预示着什么呢？

结语

没有深入的去研究什么，我只是把自己观后最直接的感觉说出来罢了。所以那些研究EVA到每个分镜的朋友不必挑剔。作品是用心而不是用脑子去看的，如果你真的研究到每个细节的话，你会失去作品最纯正，最原始的东西。

好东西只要看一遍就够了，EVA，我只看了一遍。

画家向画商出售一幅画，画商同意付50元。“50元？我向你买这块画布就花了150元。”“一点不错，但那时画布是干净的。”

冷笑话

文：dboy781110

死中求生——MXの鼓动

MX这款在众多机战饭中口碑极差、恶评如潮的作品对于我来说有着十分特殊的意义。首先，它是第一款让我边玩游戏、边查字典的机战游戏，从这个意义上说，《机战MX》是我的日语启蒙老师，它提升了我的日语能力，不过，这也大大延长了我的游戏时间，如果剧情对话太多的话，还没开战我可能已经耗了一个小时了。（笑）也是这款游戏让我体会到了边玩游戏边看剧情的快感，有时甚至有玩动画片的错觉，MX之前的机战游戏剧情也是玩了MX之后才慢慢补完的，因此我对机战剧情的关注也就只有三年而已。其次，不知为何，和α3相比，其实我还是更喜欢MX的全屏战斗画面，而且貌似贴图也更加养眼，可能不是一个引擎开发的吧。加上MX的热血合体攻击甚至可以和掌机相媲美，当时我的确是把它爱到了极点，认为它是为我量身定做的游戏。最后，MX这款作品的标题本身就让人浮想联翩，MX究竟是指什么呢？记得我当时的第一反应是MAXIMUM（笑），但这个YY的结果连我自己都觉得不太可能。当然，还有很多机战饭也纷纷猜测MX的含义，甚至寺田在MX开发期间接受采访时也谈到了这个话题。当时，寺田的回答可以说是意料之外，情理之中。他先列举了他早先想好的几个标题，但由于种种原因都没采用，至于最后敲定的MX代表什么，他表示现在还不能说。当初看了之后，我以为是寺田故意在卖关子，让更多的人关注这款作品，实际玩了以后才知道MX和原创剧情有关，难怪不能说！其实除了原创剧情，其它原作动画的剧情也大都没有照搬，而是讲叙动画完结之后的故事（新加入的几部动画除外）。因此，从一开始，MX的确受到了许多机战饭的关注，但由于希望越大，失望也越大的关系，MX的后劲不足也是无法避免的。但只要新作的新鲜感还没褪去，它对我的吸引力始终还是蛮大的。下面谈谈我这个菜鸟对MX剧情的感受。

这一次主角和IMPACT一样也是两个人，不过这两个人是搭乘同一架机体的，有主副之分，虽然这样两个人的剧情会融合在一起，但好处是可以使用两个人的精神指令。男主角的名字叫雨果，他和他的搭档阿葵在设定中是担当在联邦军里提出“终极能源”计划的某博士领衔开发的机体的驾驶员。由于该能源是那个博士发现的除了磁力、电子力、量子力之外的某种超能源，再加上他还研发出了具备自我修复功能的超金属，他所开发的机体性能和同类型机体相比还是相当高的。不过，这些毕竟是新鲜事物，机体的稳定性不是很好，除了外部电源，甚至还自备了电池以防不测。雨果和阿葵的机体是9号试作机，该机体除了搭载了“终极能源”外，还装载了一个叫DFC的“机体机师感应系统”（其作用相当于G高达的情感控制系统）。为了更好地把握机体的出力控制，副机师阿葵不得不穿一套类似于泳装的战斗服，因为这个和她超出布莱德部队平均年龄的关系，没少被雨果和之后布莱德部队队员的取笑和挖苦。而在MX正式开战前的一次模拟比试中，我们也对这两个人的性格特点有了更进一步的了解。雨果是个做事略带冲劲的人，由于他从小就是在比较艰苦的环境中长大的，他很早就养成了自强不息的品质，再加上他经历过太多让他刻骨铭心的惨痛的往事，年纪轻轻的他对生活的残酷早已司空见惯，因此有时他虽然知道有点鲁莽胡闹，他还是要去做，总比被别人先下手为强的好，他的那句口头禅“多少の　茶は承知の上だ！”至今还在我耳边言犹在耳。而阿葵其实也是个有故事的人，和雨果不一样，她出身于富豪之家，但她不想在家过大小姐的生活，毅然进入士官学校进修学习，并在一个她敬仰的老师手下实习，从事机体的出力调试工作。虽然她的出身不错，但家境和工作能力是两码事，因此阿葵很在意别人对她工作能力的评价。也许是由于士官学校的学员不想过于打击她的自信心，赞美声总是比批评声要多，倒是她的老师曾经“语重心长”地告诫阿葵今后实战驾驶机体时一定要注意自己情绪的控制。阿葵就这样带着老师的谆谆教诲离开了士官学校，并在心里暗暗发誓将来一定要成为像老师一样的女强人。可惜，江山易改，本性难移，自身的弱点不是一天两天就可以克服的，这也是为什么阿葵在MX的序盘对雨果不按她的指示进攻耿耿于怀的原因，认为雨果不相信她的能力。其实雨果根本没这意思，他只是觉得速战速决是克敌制胜的基本，“死中求生”更是他以前所属小队的铁则。为了不让过去的悲剧重演，他习惯于孤注一掷的战法，但同时他似乎也不愿提起他过去的往事，阿葵对此也是爱莫能助，只是对他的好奇与日俱增，尤其雨果时而吃药时而动弹不得的举动让她惊恐万分。倒是雨果劝她不要为他担心，他的身体他自己清楚，阿葵只要调整好机体的出力就够了。

MX的第一话就是从这两个人的对话逐渐开始展开的。正当雨果吃完药不久，研究所就传来了警报声。光听这旋律，就知道是“敌人来袭”的音乐。（笑）他们两人立刻跑到博士面前，发现博士目瞪口呆地望着空空如也的格纳库，原来同样采用终极能源计划开发的8号试作机被不明人物抢走了！该机体除了搭载终极能源外，还具备自我修复功能的金属外壳，稳定性和综合性能可以说比雨果的9号机还略胜一筹。而且，博士加了一句，如果这种自我修复功能的金属落在不怀好意的人手里，将会发生类似于一年之前恶魔高达所引发的惨剧，甚至可能比恶魔高达还要棘手。不知为何，雨果一听到恶魔高达就有无边的恨意，他立刻冲出去，发誓要追上抢夺8号机的人，害得阿葵在后面气喘吁吁地狂奔。而偷走8号机的家伙很明显并不担心被追上，他甚至无视雨果的追击，好

整以暇地降落在一个专门收集外太空情报的基地附近。雨果可不管那么多，直接驾机冲向8号机，同时吩咐阿葵尽快调整好机体的出力，可怜的阿葵只能手忙脚乱地照做，谁叫她的搭档是个急性子呢？说时迟，那时快，在一阵电光石火的瞬间，两机激烈地碰撞了！可是8号机机师似乎没有恋战的意思，他的目的只是测试机体的性能兼引诱雨果而已，而且从他的言语中甚至知道搭乘该机体的有两个人，在另一个神秘女人的指示下，8号机神速地撤离了战场！雨果对这一切当然一无所知，他只想夺回8号机，但就在这时，他得到了博士的指示，他以为是让他继续追击，谁知阿葵却告诉他博士叫他们先和该基地的负责人合流，参加联邦军发动的另一个行动。

听到这个莫名其妙的指示后，雨果可以说是百思不得其解，更让他惊奇的是，他仿佛在以前见过夺取8号机体的机师的动作，似乎以前和他交过手一样。其实，他的内心深处已经出现了一个人的名字，但他立刻否定了这个荒谬的想法，认为他没理由这么做，他早已退伍了。不过，想归想，“上级的命令是绝对的”这个道理他还是懂的，他只好和阿葵很不情愿地参加那个行动。他没想到的是，就在他们参加那次行动的过程中，8号机又阴魂不散地出现了！这让雨果更加愤怒，他下决心这次一定要夺回8号机，于是他叫阿葵把出力调到最大，他相信就算9号机的速度不如8号机，威力一定可以压制住它。虽然8号机的确因此遭到重创，但它的“自我回复”功能让它完好无损。本来雨果打算再来一次刚才的进攻，可惜在这关键时刻他的“病”又犯了，身体一时不能动弹，郁闷的雨果只好眼睁睁地看着8号机在他眼皮底下离去。不过，经过这一战，雨果越来越怀疑驾驶8号机的人就是他心底的那个人。果然，就在雨果去京都执行任务时，8号机的机师主动自报了身份，他不是别人，正是之前雨果所属的特务部队的队长，也就相当于他的师傅，难怪8号机的机师对雨果的动作了如指掌！面对自己以前的队长，雨果一时之间回不了神，好在阿葵在一旁鼓励他，他才想起他应以任务为重。当他质问队长为何要夺取8号机时，他的师傅却不愿再多说，只是说要清算过去，他甚至还叫雨果面对他们师徒已成敌对的事实。事后，阿葵才了解到，雨果的师傅以前曾接到任务率领他的小队消灭恶魔高达，谁知却遭到了全灭，连他唯一的儿子也在那场战斗中丧生。而雨果本人其实也是奄奄一息，要不是发现“终极能源”的博士希望拿他的身体做试验品，他早已不在这个世上，这就是雨果常犯病的原因。其实不能叫病，他的身体部件是可以修理的，等同于生化改造人。这次事件后，他的师傅也引咎辞职，退出军队，没想到他们师徒俩会以这种形式再次见面。更让雨果和阿葵没想到的是，他们的噩梦还只是刚刚开始，有人回收了恶魔高达的主晶片，并在此基础上克隆了好几个战士，甚至还包括“撒夫鲁同盟”的成员！而他的师傅也在之后的一场战斗中说，他夺取8号机的其中一个目的就是要超越恶魔高达，当雨果愤怒地问他为何要超越恶魔高达而不是消灭它时，他的师傅却避而不答。

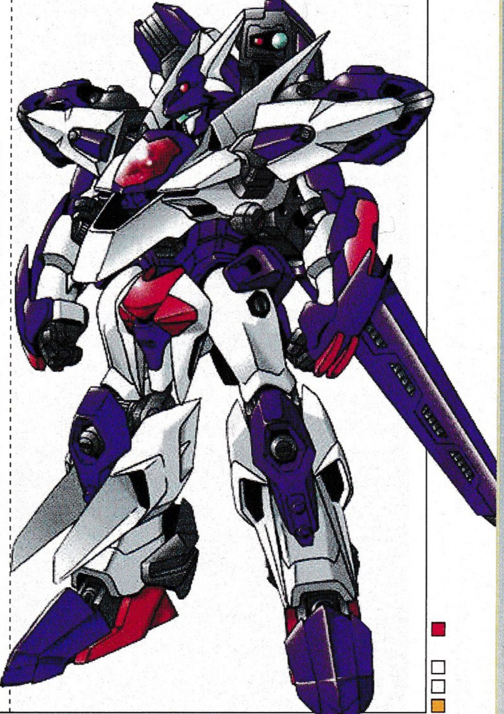
故事随着翼神和八卦机器人的参战开始进入白热化。这时，一直和雨果师傅共同驾驶8号机的神秘女人开始行动了，她似乎非常了解阿葵的底细，甚至还知道阿葵在控制情绪方面相当苦手，原来她就是阿葵在士官学校里最敬佩的老师！其实阿葵之前也怀疑搭乘8号机的很可能还有一人，毕竟雨果师傅作为一个纯粹的军人是不可能用一些高科技手段逃脱的，但她没想到那个人居然是她的偶像。思绪一阵混乱的她和雨果惨败在已经变身的8号机手下，他们的机体也被四分五裂，好在雨果的生命力顽强，居然活了下来。而阿葵是被她的老师有意放生的，可能是她的老师达到了目的一时高兴才这么做。不过，让雨果奇怪的是他们的机体刚变废铁，博士就送来了试作型10号机！他渐渐感觉到他和阿葵其实都是博士手中的一颗棋子，甚至第一话发生的那一幕也是博士和他师傅串通好后上演的一出闹剧。博士当然也看出了他的怀疑，但他表示他不会蠢到拿自己的心血结晶开玩笑，至于雨果的师傅和阿葵的老师也参加了进来，他说这纯粹是个巧合，他完全不知情。最后他介绍了10号机的开发经纬，它融合了9号机和8号机的精华，出力更加稳定，而且通过变形可以改变攻击方式，阿葵也不再是副机师，而它之前的开发代号是MODEL—X，简称为MX。虽然博士的这番话雨果是半信半疑，但他和阿葵都决心好好使用这台10号机，用自



身的努力让那些“玩弄”他们的人知道，他们是不会屈服于命运的，而雨果也表示，即使他的身体是博士“制造”的，他的心却一直属于他自己！雨果和阿葵就这样以这台10号机打败了重生的8号机，并在此基础上再接再厉，消灭了已经暴走的原8号机的人工智能，同时也打破了雨果师傅和阿葵老师的“超越恶魔高达”的怨念。个人认为，这不仅是雨果和阿葵两人能力的提高，也表示他们俩的心态比以前更加成熟了。雨果用自身的实力向他的师傅证明，他的“超越恶魔高达”的想法是极其荒谬的，人不能一辈子活在过去的阴影里；阿葵也痛心地发现，她的老师过于执着于对“人工智能”的研发，忽略了和旁人的交流，甚至已发展到自恋的程度，暴走是迟早的事。我也从这个作品里学到了一件事：不要随便崇拜偶像。（笑）

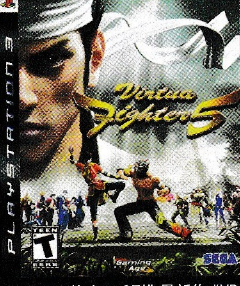
不管怎样，雨果和阿葵两人最后还是以他们的实际行动向我们展现了挑战权威的胆量，“死中求生”也许正是雨果两人能克服重重困难的原因吧。因此，尽管MX的缺点也许比优点还多，它在我的心里总还是会占有一席之地。不知这两人能否把“死中求生”的精神带进“OG系列”，我在写这篇文章的时候，甚至就已在YY他俩和响介等人之间的搞笑对话，但愿他俩的加入不会成为我机战里的又一个怨念吧。（苦笑）





拳中霸王 震靠华山

——浅探八极拳


▲“《VR战士》系列”最新作《VR战士5》（PS3）

PS3自发售以来受到一致好评的游戏不多，也许是玩家对PS3的要求太高，目前已经发售的游戏并没有帮助PS3走出困境，甚至没有得到什么叫好声。

春节前夕，实力派制作小组SEGA AM2终于拿出了自己的看家作品“《VR战士》系列”的最新作《VR战士5》，PS3也终于有了一款真正意义上对的起PS3这个名号的游戏。

白夜我姑且可以算作个“伪VF饭”，为什么呢？本人对“《VR战士》系列”那是相当热爱的，但是……小白我只会用手柄，见笑见笑。就“《VR战士》系列”的系统来说，完全可以称的上是“最深奥的3D格斗游戏”，而即使撇开游戏本身的游戏性不谈，这款格斗游戏所蕴涵的中国武术文化也是涉及面相当广且很有深度的。陈洛的虎燕拳、陈佩的燕青拳、瞬帝的醉拳、里昂的螳螂拳、雷飞的少林拳、艾琳的猴拳以及结城晶的八极拳，悉数一下，本不算多的可选用人物中竟然有七人使用的是中国武术，而七个人则分别代表了博大精深的中国武术中的七个分支。“《VR战士》系列”的主角大家都知道是结城晶，而主角所使用的拳术自然也是众武术中相对地位比较高的。八极拳，霸气十足、刚猛暴烈，属武术中“至刚派”的代表，不仅威力巨大并且可以带给观赏者痛快淋漓的视觉享受。中国武术历史上曾经流传过一句话：“文有太极安天下，武有八极定乾坤”，也足见八极拳在中华武术界地位之高。

本期小百科白夜就借《VR战士5》重拳出击之势，和各位读者朋友一起来了解一下其主角结城晶赖以打遍天下的八极拳吧。

四面大开，八方极远

八极拳的“八极”一词原为古地理概念，源于汉《淮南子·坠形训》中的“天地之间，九州八极”。“八极”用于武术，则取意于“八方极远”之地。

八极拳又称“开门八极拳”，是一种短打拳术，其手型以拳为主，基本手法有挑、插、贯、卫、砸、推、搓、前、架、压等。步型以马步、弓步、并步为多，步法注重震脚、碾步。该拳以肩、背、肘、膝撞靠的动作颇多，充分体现出紧逼硬攻、以短制长的技术特点。姿势要求含胸拔背，沉肩坠肘，劲力以“沉坠劲、十字劲、撞靠劲”为主，发力时讲究以气催力，配以大声呼喊助势，发声主要有“哼”“哈”二音。

八极拳的基本练习包括砸步和弓步撑、撑站椿，以“搂、贴、撞、靠、动”锻炼短打体能。其主要内容为“六大开”和“八大招”，合称“六开八招”或“六开八打”，并以此为技术核心。所谓“六大开”即“开门出手，六力合一”，指的六种打开对方防守架式的方法，包括“顶、抱、单、提、缠、胯”等六法，这也是八极拳为何又称“开门八极拳”的原因，游戏中也可以体会到“开门”的八极拳理念，结城晶的多种招式皆可将对手防守架式打开。而所谓“八大招”亦称“八打”，指“眼望之见手、猛虎硬爬山、迎门三不顾，迎风朝阳手、黄鹰双抢爪、霸王硬折缰、左右硬开门、立地通天炮”八招。此外还有八极对接，八极所架、刚功八极、八极双轨、八阵拳和十三趟六肘头等拳法。

八极拳不求虚美，注重实践，每一个动作、招式，都是一个稳固的支撑架和发力架。招招相衔、环环相扣，形成冲撞力、爆发力、提抱力、下劈力、上撩力、前推力、后靠力、胯打力、别子力、缠绕力的巧妙结合，此乃八极拳招式、动作设计的理论依据，即为“武理”。而武术的理念向来为“武术者本为操练身体、保卫国家者也”，在此点上八极拳也有突出表现，它讲究“以意推力，意催力行，吐纳哼哈二气（行气）”在其各种招数中大量运用了经络学和骨科学。此门历代传人都善推拿、正骨之法，六世传人吴秀峰的“捏耳看手”诊断法堪称一绝。

此外，八极拳还有“十大形意”。所谓“十大形意”，指的是八极拳的身法特点，就是运用龙、虎、熊、蛇、鹤、鸡、猿、鹿、鹏、鸵十种动物在搏击中所善用的“抖、缩、愣、含、惊、崩、撑、挺、竖、横”十大劲别体现于八极拳中，以提高习练者稳步、快捷、多变、勇猛、涵蓄、虚实之效。

在防守方面，八极拳讲究“保中心”、稳“重心”，手护头、肘护肋，膝护裆，脚护身。

在技击方面，它讲究的是“半步拳法”（让步不上步，进退只半步）、“三力攻法”（跺、碾、闯），“六行合术”（猛、刚、挑、穿、空、领相合）“八部进击”（头、肩、肘、手、胯、膝、足、尾）“六不输”即输手不输肘、输肘不输肩、输肩不输头、输头不输胯、输胯不输膝、输膝不输足。实战要求：动有“意、气、力”，眼有“精、气、神”，出手“稳、准、狠”。秀峰先生其精要，总结一诀：“拳似流星，眼似电，腰如蛇行，脚如钻；闾尾中正神贯顶，刚柔圆活上下连；体松内固神内敛，满身轻俐顶头悬；阴阳虚实变化急，命意源泉在腰间。”

总之，八极拳具有“劲出刚猛，暴烈骤变，崩撼突击，哼哈作气，动若绷弓，发如炸雷，势动神随，疾如闪电”的特点。冲蹿跳跃，以势险夺人；贴身进发，以节短取胜，形成了自己特有的风格。因此才得到了古人“文有太极可安天下，武有八极可定乾坤”的极高评价。



吴氏家族

如今提起八极拳，尤其是在电视游戏玩家中间，吴连枝这个名字基本就等同于此拳法的代名词了，他不仅是当今中国在八极拳方面登峰造极的武术宗师，也和如今在3D格斗游戏界处于泰斗地位的"《VR战士》系列"游戏有着很深的渊源。


▲吴连枝老师在教导日本拳迷八极拳

吴连枝是河北沧州的八极拳掌门人。在武术界，有一种说法称八极拳又名"吴氏开门八极拳"，一门武术既然可以用姓氏作为命名，足见吴氏家族在八极武术界的重要地位。

八极拳的起源与吴氏家族是分不开的。明永乐元年（一四零三）回族吴氏祖讳祚永公奉诏特授直隶河间府沧州盐运司运判，由安徽徽州府歙县阖家迁至沧州，落居沧州南关。自此，吴姓回族在沧州繁衍生息，丁兴家旺。先后购置今孟村县孟村镇、何吕店、海兴县小路村、南皮县鲍官屯、黄骅市吴庄子、山东庆云县后庄科（时属沧州）等大量田产，分庄立户。其后传到第十代，吴氏家族有一子名曰吴钟，他自幼聪慧过人，勤奋好学，痴迷武术。八岁入清真寺颂经习文，十五岁弃书习武。业经多师，汇通百家，以天经"阴阳""无形"之理，解道家"易经"之论，采奇撷妙创成独绝之术，在套路编排上皆以"两仪桩"即"吴"字篆书像形为根式（两仪桩亦称八极架）八极拳门的套路动作，技击招数及其变化皆由"吴"字演变而出，这是八极拳命名冠以吴姓的重要标志。吴钟二十三岁时，只身南游于福建晋江少林寺（孟村吴氏八极拳谱原记为"浙江少林寺"。经考证，浙江并没有少林寺，有"晋江少林寺"，"浙"与"晋"在当地口音相似属笔误），技败众僧。三进三出少林寺，无一暗器着身，折服长老，震惊寺官，长老赠其锦镖一囊，镇寺官员惊叹，此一役也为八极武术打响了名号。后吴钟的曾孙吴荣奉命始撰第一部"八极拳"谱——《武术》，将吴家拳正式定名为"八极拳"，全称为"吴氏开门八极拳"，标志着八极拳门创立正式完成。


▲吴氏八极拳拳谱

八极拳得以流传至今，吴氏家族功不可没。而在高科技为主流的今天，接触武术的人已经越来越少了，然而这一古老文明的活化石却与一种仅有二十年历史的新生事物——电子游戏不期而遇了，"功夫迷"和"电玩迷"的目光交汇在了现代八极拳掌门人吴连枝的身上，他随自己演练一生的古老拳法一起，在近十多年中得到了空前的关注，所有的变化皆源于《VR战士》，而吴老师也抓住了此次机遇将古老的八极拳术在现代发扬光大了。

崩击云身双虎掌
修罗霸王靠华山

1991年秋天，有两个日本人来到位于中国河北沧州的孟村，他们携带了当时世界上最先进的摄像机和照相机。这就是著名的游戏制作人铃木裕和他的翻译。他们此行到中国是寻访八极拳的传人吴连枝，而目的则是为了制作那款至今已在格斗游戏界家喻户晓的游戏《VR战士》。

看得出铃木裕很喜欢八极拳，因此这门武术也成了游戏中最重要的角色结城晶所使用的独门利器，其在游戏中所表现出来的无以伦比的杀伤力和冲击力以及那富有阳刚之美、大开大合的动作，配合着结城晶狂野且极其有力的喊声，拳拳带风，无论对于游戏者本身还是观看游戏的人都非常有震撼力。

八极拳不仅在武术对战中破坏力十足，招事的名字也如拳法本身，凌厉霸气。扬炮（立地通天炮）、猛虎硬爬山、白虎双掌打、马步冲靠、里门顶肘，结城晶的这些招式皆是出自正宗的八极拳术。不过就游戏中来讲虽说结城晶是主角，八极拳也处于武术中的上等段位，但结称晶却是游戏最难上手的角色之一，格斗游戏和武术中的一个重要要素就是连续技，以攻代防，以求一气呵成打的对手没有还手之力。游戏中可以说将八极拳特点完全还原，八极拳是主攻的拳术，防御方面并不很强，所以结城晶也一样，他的招式在游戏中同样主攻，在猛攻的态势下才会发挥最大优势。铃木裕是大师级的制作人，使用过结城晶进行游戏的人应该可以感觉的到其招式的输入方法和其招式的动作相辅相成，此点甚为巧妙。而八极拳数上乘武学，必然不易掌握，也许出于同等道理，结城晶的招式对指令输入要求相当苛刻，所以想要用好十分困难，其出名的两招绝技"崩击云身双虎掌"和"修罗霸王靠华山"，很多人都以"可以成功输入指令"为目标，足见其苛刻程度，而当成功输入指令看到屏幕上的结城晶刚猛的攻击配以霸气十足的喊声时，那震撼可以说是一个玩家游戏生涯中永远难忘的。


■"修罗霸王靠华山"震天撼地，霸气十足

正所谓：崩击云身似铁背靠千钧一发，猛虎白虎接连至横扫千军，搜下促不及单翼足难防，八踢连环斜行马步上华山，一拽一送心意把，鹞子俯首入川林，刚中带柔，攻战时意固若金汤，退守时战罢语出十年早，犹忆八极舞结成！

在游戏中融入八极拳的还有一款知名度很高的游戏，它同样是铃木裕制作的游戏——DC平台的《莎木》。《莎木》中的主角芭月凉同样使用的是八极拳，这款游戏中同样包含了丰富的中国武术文化，不过也许不是格斗游戏的缘故，此作中所展现出的八极拳招式及精髓不像《VR战士》系列那样透彻，不过动作细节方面却一点没有马虎，让玩家一看就知道是正宗的八极拳术。


▲《莎木》中的芭月凉也是八极拳好手

借助这两款游戏，八极拳推广到了一个可能之前从未接触过它的团体当中，很多游戏玩家在玩过游戏后对八极拳产生了浓厚的兴趣，从"游戏迷"渐渐发展为了"功夫迷"，很多外国的玩家纷纷到中国来拜师学艺，而正因如此，中华武术的瑰宝八极拳才能广为流传，名震四海。

阳刚是一种美，而男人都希望自己威猛阳刚，八极拳正是这样一种将阳刚之美发挥的淋漓尽致的拳术，它是我国的无价之宝，有着几千年的悠久历史，代代相传形成一种深厚的文化，也是我们伟大文明的重要组成部分，现在流传到了我们手中，更应该好好珍惜，也许没有机会去修炼，但至少有机会在游戏中体验一把修罗霸王的魅力吧。

动漫速递

文编：吉祥天 雪风
美编：chisun

动漫歌坛巨星影山浩宣 首场中国个唱即将举行！


影山浩宣

日本动漫歌坛被誉为“动画歌曲界王子”的影山ヒロノブ(影山浩宣)先生将于本月10号在上海亚科音乐餐厅举行他的首场大陆个人演唱会！这也是续久石让、奥井雅美之后，另一位来华演出的日本动漫音乐界的重量级人物！演唱会将于3月10日下午2点在亚科音乐餐厅召开，同为JAM Project成员的きただにひろし(北谷洋)也将做为特别嘉宾到场。各位影山FANS以及喜爱动画歌曲的朋友们，有条件的话一定不要错过！同时本刊小编也将赴上海参观此次演唱会，还会对影山本人进行独家专访，请大家留意下一期《游戏城寨》上的影山演唱会特别报道。

影山浩宣简介：1961年2月18日出生，日本大阪市人。影山从少年时起便对音乐有着非同一般的执着，16岁那年自组了乐队“LAZY”，LAZY在大阪ABC电台的“ハローヤング”节目中演出时得到了音乐人かまやつひろし的认可，获得了进军东京的机会。之后LAZY以一首《Hey I Love You》正式出道，当时影山所使用的艺名为“MICHELL”。出道后LAZY的风格逐渐由偶像组合向实力派摇滚团体转型，《宇宙船地球号》、《燃えつきた青春》两张专辑受到了FANS和业界的双重好评，LAZY的事业也步入了巅峰。

1981年，LAZY在事业最辉煌的阶段解散，影山以“影山ヒロノブ”这个名字单飞。1985年，影山首度为特摄片《电击战队变化人》演唱主题曲，此后便活跃于动画、游戏和特摄歌曲界。代表作品包括《SOLDIER DREAM～圣斗士神话～》(《圣斗士星矢》OP)、《BLUE DREAM－梦旅人－》(《圣斗士星矢》ED)、《CHA-LA HEAD-CHA-LA》(《龙珠》OP)、《鬼神童子ZENKI》(《鬼神童子》OP)等。他的声音极具爆发力，略带沙哑的音色磁性十足，每一首歌曲都会带给听者难以言喻的感动。所以影山也被喻为日本动画歌曲界的王子，成为了续承水木一郎之后日本动画乐坛最重要的核心人物。

2000年，是影山的事业发生重大转折的一年。“通过真正的动画歌曲，赋予肩负着未来使命的孩子们以梦想”，本着这一精神，影山组建了JAM Project！（“JAM”意为“Japanese Animationsong Makers”）。JAM Project先后集结了6名日本动画歌曲界的实力派歌手——影山ヒロノブ、松本梨香、远藤正明、きただに ひろし、奥井雅美、福山芳树。从乐团诞生至今，他们已为我们演唱了无数热血激昂的动画、游戏、特摄歌曲，不但奠定了JAM在日本动画音乐界的统帅地位，更成为了将日本动画音乐推广至全球的生力军。

上海亚科(ARK)音乐餐厅简介：2001年，在中国大陆诞生了第一家真正意义的LIVE HOUSE/主题音乐餐厅，日本著名摇滚乐团彩虹乐队参加主题音乐餐厅的命名，根据他们的倡议，将主题音乐餐厅的店名以彩虹乐队代表唱片《ARK》予以命名。ARK是日本彩虹乐队最具影响力的唱片之一，原意为"诺亚方舟"，"ARK"这个名字的由来似乎早已注定了它作为"上海第一家原创音乐酒吧"不可动摇的地位。在这里有价值二十五万美元、在日本开演唱会专用的超级音响，大型的中空舞台每晚都有两三场来自日本和内地的知名流行乐队的现场表演。ARK的诞生，意味着上海原创音乐历史新里程的开始，并将影响和推动今后原创音乐文化的发展。正如作为标志的那团火焰，ARK是个能让你感到身体每个细胞都在发散着热力的地方。

RPG大作《蓝龙》动画版4月开播

《蓝龙》是微软在日本全力打造的游戏品牌，具有典型的鸟山明风格。关于这部作品相信不用做过多的介绍大家也早已熟知了，毕竟也是X360上人气很旺的一款游戏了。为了提高品牌的知名度，微软已开始和《少年跳跃》合作，在《月刊少年JUMP》上连载《蓝龙ST》，在《周刊少年JUMP》上连载《蓝龙RG》。《蓝龙ST》将由曾经创作了《勇者斗恶龙剧场》的柴田亚美执笔，而《蓝龙RG》则是由《死亡笔记》的作画小畑健来完成。

《蓝龙》公布了漫画版的消息后不久，又于去年11月底再度传出了《蓝龙》将会制作动画版的消息，看来微软是下定决心要从各个ACG全方位的下手来推广这部作品了。日前，官方已正式公布动画版《蓝龙》将于今年4月播出，同时公布了制作阵容与声优配音阵容。动画版监督为ユキヒロマツシタ，此人代表作品有OVA《HUNTER X HUNTER》、《圣母玛利亚在上》和《仰望半月之空》，此外还有另外一个马甲用名：松下ユキヒロ。此外值得注意的是，动画版《蓝龙》声优方面全部大换血，与游戏中的CAST完全不同，不知新的配音阵容能否满足各位挑剔的游戏迷呢？

动画版CAST：
修：根本圭子
吉洛：浪川大辅
克尔珂：叶月绘理乃
马尔玛洛：雨兰咲木子
佐拉：朴璐美
蓝龙：高冢正也
米诺陶洛斯：落合弘治
萨贝尔泰嘉：堀川仁



《光明之泪》确定改编TV动画



TONY是同人画界的大神，《光明》系列是SEGA旗下人气颇旺的RPG游戏，而其中又以TONY负责人设的《光明之泪》尤为受到玩家的喜爱。无可否认TONY为《光明之泪》的销售量做出了巨大的贡献，所以SEGA自然也认定了这块金字招牌，在3月29日即将发售的《光明》系列新作《光明之风》中仍然是由TONY主笔人设。

《光明》系列的玩家中也曾有不少人曾呼吁过要求将《光明之泪》制作成动画版，但SEGA一直未对此做出回应。不过在今年2月4日，在著名声优林原惠主持的RADIO节目《林原惠的Heartful Station》的子栏目《宣传游星世嘉》中，世嘉公司的竹崎忠先生终于宣布了《光明之泪》将制作成TV动画并于4月播出的消息。CAST阵容目前尚未确定，但男主角依旧是由保志总一朗来配音。此外动画的主题曲和游戏的主题曲相同，为保志总一朗演唱的《光明之泪》。动画版的内容是发生在游戏版结束之后的事情，更进一步的消息相信不日内也即将公开。

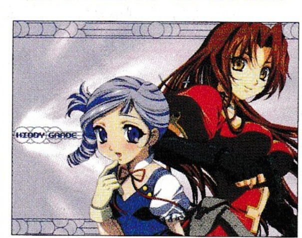
《シゴフミ～Stories of Last Letter～》决定制作TV动画



电击文库于去年10月出版发行的、雨宫谅执笔的轻小说《シゴフミ～Stories of Last Letter～》已决定制作动画版。动画的人设是由黑星红白老师负责。《シゴフミ～Stories of Last Letter～》的主角是一位身着日本旧式邮政工作制服、手持不可思议的手杖的"无口"少女，在她黑色的工作包中装满了贴着黑色邮票的信件。那并不是普通的信，而是已经过世了的人写给重要的人的信——死后文。少女与作为同伴的手杖"MAYAMA"一起往返于冥界与生界，传递着跨越了生死的依恋。小说由多个短篇故事构成，充满淡淡的伤愁却又令人不会消沉，类似于《死神的歌谣》，是能起到治愈作用的读本。

雨宫谅出生于1980年，是位年轻有成的作家。曾凭借着《シュプルのおはなし》一书获得过第10届电击游戏小说大赏<选考委员奖励赏>。黑星红白自然不用做过多介绍了，他与时雨泽惠一老师共同创作的《奇诺之旅》至今仍是最受欢迎的轻小说作品系列之一。动画版《シゴフミ～Stories of Last Letter～》的播出时间、STAFF以及CAST目前尚未公开，本刊会做跟进报道，请感兴趣的读者们留意。

剧场版《天使特警》三部曲上映时间决定



最近《天使特警》系列作品相当的活跃，先是公布了将会制作动画第二季的消息，随后又于近日内公布了剧场版《天使特警》三部曲的上映时间。三部曲分别为：觉醒篇、泛滥篇和黎明篇。至于剧场版的内容，很可惜并不是全新的故事，而是将第一季的24话内容重新剪接编辑，再增加一些新剧情，浓缩成为三部剧场版。由于为动画中硫美艾尔配音的正是目前最红的声优平野绫，故官方还有意举办由平野绫主持的谈话活动，为剧场版拉动人气。三部的上映时间如下：第一部《觉醒篇》4月7日至4月20日；第二部《泛滥篇》6月23日至7月6日；第三部《黎明篇》9月1日至9月14日。

新番《萌少女的恋爱时光》部分STAFF发表



充满各种邪恶YY画面的《萌少女的恋爱时光》已公布将会制作TV动画，而这部众人期待的"不良之作"将会由哪家公司负责制作也是大家争论不休的焦点之一。日前，《萌少女的恋爱时光》公开了部分STAFF的名单，担任本作监督的是菅沼荣治，此人曾负责过《机动警察》的原画以及《MAZE☆爆热时空 天变威胁的大巨人》的原案和人设。担任系列构成的是冈田麿里，此君之前曾在《蔷薇少女》、《Fate》等作品中一展身手。动画的人设则由石川雅一担任。负责动画制作的是studio barcelona。studio barcelona除了《萌少女的恋爱时光》之外还在制作另一部萌系动画《七色★糖果》，同时接手两部备受期待的TV动画作品的制作对于这家2005年才刚刚成立的动画公司而言无疑是一次巨大的挑战，况且从目前《七色★糖果》公开的画面来看也很难令人满意。

第6届日本OTAKU大赏召开

日本OTAKU大赏是每年的年末或者年初举办的回顾上一年动漫作品的OTAKU活动，对于当年最具象征性和代表性的作品或者话题，由日本OTAKU大赏评审委员会颁发年度大赏。2001年首度召开以来，几乎成了每年的惯例活动。审查对象包括动画、漫画、特摄，但后来也开始涉及到ACG圈子中的高科技产品、时事、诉讼案件和公司倒闭等多方面领域。审查的现场由电视台MONDO21转播，2002年和2003年的大赏内容还曾由日本最强OTAKU冈田斗司夫撰写过书籍，并由扶桑社出版发行。

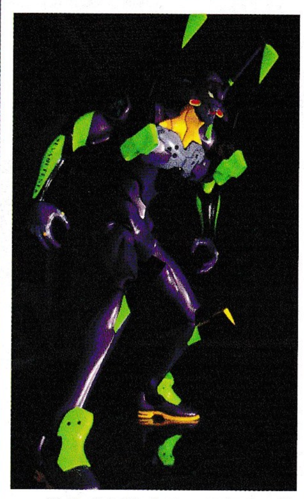


▲第4届日本OTAKU大赏召开

日本OTAKU大赏其实并不是什么权威正统的评奖活动，更类似于OTAKU的漫谈。虽然确实有很多杰出的作品获得了该项大奖，不过也存在着对某些作品赠与有讥讽意味的奖项的往事。例如对《千与千寻的神隐》DVD色调问题曾赠与过"赤熊奖"，因为该作品曾获得过柏林国际电影节的金熊奖。

评审委员会的组成都是日本OTAKU界的重量级人物，例如冈田斗司夫和COMIKET之父米泽嘉博(已过世)。对于现代社会对OTAKU的定义已经与早期大相庭径一事，评审委员会则用"OTAKU的扩展意义很多"来一笑带过。总结2005年度的06年OTAKU大赏由于并没有得到MONDO21转播，所以外界一直在揣测是否第6届OTAKU大赏是否还会举行。好在官方近日已公开消息，"OTAKU大赏06/07"将于2月28日举行，电视台MONDO21也将于3月30日至31日两天转播当日的内容。

2米高"迷你"初号机天价贩售



EVA的周边商品一贯都是比较好卖的类型，特别是模型系列更是相当抢手。不过一款高2.09米、售价98万5000日元的巨大初号机，不知道有多少人能够毫不犹豫的购买回家呢？日本秋山工作室将于近期内发售这款"相对于动画设定来说算是迷你、但比较之前的模型来说绝对巨大"的初号机模型，不到7万人民币的高额定价足以令人咋舌不已。不过据说这种超大模型其实在日本的销路还算不错，BANDAI去年年底发售的1/12的高达模型和海洋堂发售的《北斗神拳》健次郎的等身大模型尽管都价格不菲却全部售光，有些被店家买回去做镇店之宝，有些则是被有经济能力的超级OTAKU搬回了家。这款初号机的模型虽然只限定生产20个，但恐怕还是会被抢购一空的。此外，秋山工作室还有意制作等身大的"绫波丽"模型，工作已经在进行中。这个想必应该会比初号机更加抢手吧。

真人版《樱桃小丸子》再拍续集，"一代目"小丸子"毕业"

日本国民动漫作品《樱桃小丸子》去年4月首度播出真人版之后一直持续受到好评，因为《樱桃小丸子》是陪伴很多人成的动漫作品，所以真人版不但受到了小孩子的欢迎，很多大人为了重温儿时的记忆也同样看得津津有味。真人版的收视率一直很高，第一部放映结束后电视台在一周内便收到了来信和电话共计1782件，呼吁制作续作。在经过将近一年的等待之后，真人版《樱桃小丸子》即将于4月19日开播，不过第二季的小丸子的演员不再是森迫永依，新的演员现在正在募集中。



文编：雪风　美编：豆子



凉宫模型大特辑

动画版《凉宫春日的忧郁》虽然已经暂告一个段落，但SOS团成员们的周边商品的发售却依旧势头强劲。短短一个月的时间之内便有4款PVC涂装完成品和一套扭蛋闪亮等场，而且每款的品质都属上乘，一时间令FANS倍感自己的钱包遭遇了空前的危急。服装会变色的凉宫团长、眼镜萌娘长门有希、正在发射“实玖留光线”的1096学姐，每一只都令人爱不释手，难以取舍。只是若全部买下来，恐怕就是连吃半个月的泡面了，各位凉宫FANS还是要量力而行呀。

凉宫春日Q版关节可动模型

材质：ABS、PVC
高度：10cm
造型师：あげたゆきを
生产厂商：GOOD SMILE COMPANY
发售日期：2007年5月
售价：3000日元



这款由MAX FACTORY的造型师あげたゆきを负责原型制作、GOOD SMILE COMPANY负责量产化的首款凉宫春日关节可动模型可以说是集合了MF和GSC的两大厂牌的优势，Q版的造型恰当的把握住了凉宫的精神所在，关节可动的设计还可以令模型摆出各种可爱的POSE，此外还有“兴奋”、“做鬼脸”和“生气”三种表情可以更换，配合各种小道具的使用足可以将“萌力”提高一倍！厂商更是华丽放言道希望买家们可以一口气买三个，这样就可以将三种不同表情的团长一同展现出来，尽管听起来很美好，但三个的价钱便是9千日元，实在不是大多数人可以承受得起的……

角色扭蛋

《凉宫春日的忧郁》

材质：PVC
生产厂商：bandai
发售日期：2007年2月下旬
售价：300日元/个





这套由bandai出品发售的《凉宫春日的忧郁》角色扭蛋无论是造型还是性价比都相当合算，虽然尺寸很小，但做工却并不马虎。头部与身体的连接处采用的是球关节的方式，这也就使得角色的头可以转向任意的角度。肌肤也经过消光处理，质感很好。每款蛋只售价300日元，约合21RMB，全7种款式，凉宫迷们快些出手吧！



凉宫春日　兔女郎Ver.

《凉宫春日的忧郁》

材质：热感应材料
高度：20cm
生产厂商：bandai
发售日期：2007年5月
售价：3980日元

团长大人兔女郎造型的模型和手办已经先后推出过很多款了，所以当笔者初次见到这款涂装完成品之时还曾略有抱怨为何又是老样子。但随即便察觉了本品的特别之处，那就是本品的材质采用了特殊的热感应材料，团长身着的黑色兔女郎装会随着温度的上升而变成白色，而褐色的丝袜也会随之变成透明！生产这款模型的Bandai之前也曾推出过一款明日香的热感应材料模型，同样也是服装和丝袜的颜色会随着温度的上升发生改变，以“邪恶”为卖点一经推出便被抢购一空。Bandai当然也不会轻易放弃热感材料这块新法宝，紧跟着便推出了这款凉宫的模型，再度令无数人拜倒在了团长的美腿之下。除去材料本身的特性不言，本品的造型也值得称赞，特别是炯炯有神的双眸将凉宫的朝气刻画得栩栩如生，身体的曲线也将性感与可爱结合一体，不到4000日元的低价格的定位相信很多人都会毫不犹豫的把她败回家吧。









长门有希　兔女郎Ver.

《凉宫春日的忧郁》

材质：PVC
高度：26cm
生产厂商：アトリエ彩
发售日期：2007年4月
售价：7140日元



介绍完了凉宫团长的兔女郎模型，我们再来看看这款今年4月即将发售的长门有希兔女郎Ver.PVC涂装完成品。有着“萌神”之美誉的长门有希在动画中并没有出现过兔女郎装的造型（从始至终惨遭凉宫“毒手”的只有实玖留学姐一人），但为了满足各位团员们的期盼，官方还是绘制了萌神兔女郎造型的彩图刊登在了动画杂志上，这款模型正是以这幅彩图为原型设计的。アトリエ彩精湛的做工令人不禁竖起大拇指称赞，本品不但再现了长门的知性魅力，还平添了少许的性感，与活泼的凉宫形成鲜明对比。此外连眼镜、书本和魔法棒这种小道具都完美的还原，令人不得不心生“败”念。长门的服装有白色、黑色和红色三款可供选择，其中红色为chara－ani的限定品。

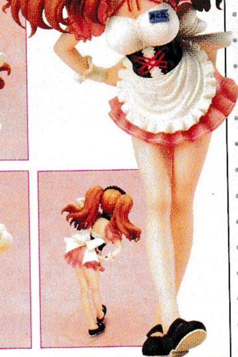
朝比奈实玖留

《凉宫春日的忧郁》

材质：PVC
比例：1/8
造型师：智惠理
生产厂商：MAX FACTORY
发售日期：2007年5月
售价：4800日元

本栏目早些时候曾经报道过海洋堂出品的女仆造型的朝比奈实玖留模型，而这款MAX FACTORY将于5月发售的1096学姐的做工与造型丝毫不逊于海洋堂的版本。模型的动作是超具有代表性的发射“实玖留光线”时的姿态，学姐依旧是一副羞涩欲哭的表情，楚楚可怜的模样令人不禁心生爱怜。而且相比较之前的海洋堂版，这款实玖留的身材比例更加的合理，既没有长得可怕的大腿也没有将眉毛画在头发之上，MAX FACTORY做为老牌美少女模型厂商的绝对实力确实是有目共睹的。价格方面只比海洋堂版贵了75日元（海洋堂版售价4725日元，75日元约合5RMB），堪称是物超所值。之前的海洋堂版就曾出现过断货的情况，有意收这款模型的读者最好提前预定哦！







佃美奈·月城米娜
CV：井上麻里奈

平日中是个有点冒失的可爱女高中生，身兼高中生与人气主播的双重身份。为人心地善良且单纯，很容易便会上当受骗，不过自己却从未察觉到这一点。美奈渴望凭借自己的努力得到甲州翠怜的认可，并将播音事业当作是自己人生惟一的目标，却突然被迫成为了保卫地球的战士月城米娜，屡次的战斗令美奈的身心都感到疲倦，而且多次耽误了播音工作更是令她难以接受。同时，美奈察觉到自己喜欢上了前辈桐生大介……

月面兔兵器米娜

STORY 故事简介

佃美奈是一个17岁的朝气女高中生，就读于月岛学园。从小就梦想能够成为电视台主持的美奈终于有幸被LUNA（月亮）电视台聘请为高中生女主播，成为人气体育节目"SPOLUNA"的主持人，并与她一直憧憬的前辈主持人甲州翠怜一起工作。为了能够得到前辈的认可，美奈每天都在拼命的努力着。只不过由于美奈糊里糊涂的性格时常给别人和工作造成麻烦，这一点令美奈本人也深感困扰。但奇妙的是，美奈的迷糊恰巧成了她的可爱之处，改变了一贯以来严肃的主持形式，为"SPOLUNA"带来了很高的收视率。美奈本人也拥有了颇为壮大的FANS群。

某日，美奈接到了在青山球场对刚刚归国的著名棒球运动员二阶堂选手进行现场采访的通告。正准备采访二阶堂选手的美奈却突然遭到了不明外型生物体的袭击！正在危急时刻，突然出现了一位名叫"大月米娜"的月面兔兵器米娜，大月米娜不但帮助美奈摆脱了外星人的纠缠，还劝她快点"汁实"。所谓的"汁实"，就是通过摄取富含胡萝卜维生素的食品变身为超级战士月面兔兵器米娜。米娜是地球force研究部门为了从邪恶的宇宙人手中保护地球而使用宇宙文化技术开发研制的神秘战斗兵器，拥有"米娜基因"的少女都会通过"汁实"来变身为月面兔兵器米娜。美奈在还没搞清楚状态的情况下便被强迫吃下了她最讨厌的胡萝卜，变身为了"月面兔兵器月城米娜"，并与大月米娜一起逮捕了破坏球场秩序的Rabbit星人。从此之后，佃美奈便拥有了三重身份：高中生、主播和月面兔兵器米娜，过起了比之前更加紧张充实的生活，但关于月面兔兵器本身仍然有着众多谜团尚未解开……

CHARACTERS 人物简介



甲州翠怜　CV：伊藤静

"SPOLUNA"的招牌女主播，做事沉着冷静，是个工作狂人。一身职业女性的打扮使得她看上去格外的成熟美丽，对待新人美奈的指导也是严厉与随和并进，给予了美奈很大的帮助，展现了良好的领导才能。关于甲州翠怜的真实身份现在仍是个谜，但似乎与大月米娜有着千丝万缕的联系。



大月米娜　CV：？

在美奈被外星人袭击的时候突然出现并帮助了美奈的月面兔兵器。战斗力极高，造型也颇为性感，在"米娜"一族中拥有绝对的实力，特别是在日本国内受欢迎的程度和信赖感非常之高。但美奈却察觉到了大月米娜性格中隐藏的狂躁，在战斗中时常会抑制不住内心的疯狂而对周围造成巨大破坏。



小鸟游由宇·玉虫米娜　CV：こじまかずこ

极品小恶魔。在众人面前伪装成超级可爱的人气童星，闪闪发亮的眼睛令人不禁高呼"好萌"。但背地里却喜欢捉弄别人，美奈更是沦为了她的掌中玩物。由宇会有这种性格完全是因为没有朋友所导致的，最终由宇被美奈的诚意感动，二人成为了好友。由宇的另一个身份就是玉虫米娜，同样也是月面兔兵器，通过吃樱桃变身。

羽蝉宽治　CV：斋贺みつき

美奈的青梅竹马兼同学。个性属于强硬派，喜欢棒球，现在是月岛学园棒球部的种子球员。对于美奈从事播音工作一事相当不满，虽然口头上没有表现出来，但却渐渐开始远离美奈，独自沉浸在棒球的世界中。

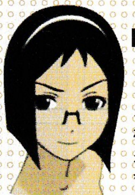


羽蝉奈留　CV：花泽香菜

羽蝉宽治的妹妹，为了应援老哥而加入了棒球队。憧憬佃美奈，并在偶然之下发觉了美奈就是月城米娜的秘密。

六栋安速卡拉蒂　CV：中尾衣里

LUNA电视台的新人女主播，原本还算受欢迎，不过自从佃美奈加盟后人气有所下降。平日中待人相当亲切，但实际上是个为达到自己目的不择手段的女人，嫉妒心理也相当强。屡次企图迫害美奈，但不知是否正是应验了那句：恶有恶报，每次都是迫害不成反倒是搞得自己全身都是伤，是个可笑又可怜的角色。



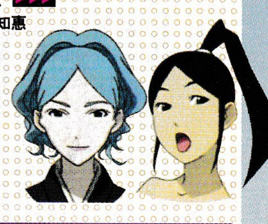
灰原水面　CV：能登麻美子

棒球场内贩售小吃、温泉旅店的老板娘……每次出场都是不一样的身份，总会目睹到米娜们的战斗现场。



白姬味菜子&美南葱　CV：根谷美智子&堀越知惠

"月面"料理店的两位老板娘。味菜子认识由宇的妈妈，并拜托美奈可以和由宇成为好朋友。



COMMENT 简评

《月面兔兵器米娜》动画未开播之前，其大名便已经被动漫人所熟知。这当然要归功于2005年轰动一时的日剧《电车男》了。一部真人饰演的电视剧使用一个动画做片头并不多见，而屏幕上月城米娜娇健的身影更是迷倒了无数观众，顿时成为了"OTAKU们的偶像娘"。其实米娜的诞生要追溯到1984年，DAICON FILM制作的《DAICON4 OPENING ANIMATION》中出现了一个与米娜造型非常相似的LOLI，但由于年代久远基本已经被人遗忘了。之后2005年，GONZO接手《电车男》片头制作后，请到了著名插画家OKAMA重新设计包装了当年那个并不起眼的LOLI，摇身一变就成为了现在的国民偶像——月面兔兵器米娜。

之前的大幅度炒作注定了《月面兔兵器米娜》将会是1月新番动画作品中最受人关注的一部，尽管GONZO将这部动画的质量由OVA降为了TV，却丝毫没有影像到大家的观赏欲望。事实也再度证明，GONZO还是擅长使用一些噱头来吸引人的眼球的，单是第一话中长达2分钟的米娜华丽的"汁实"变身就已成功的震撼了无数人。除了制作上的华丽之外，声优的选取也恰到好处，既有：斋贺みつき、中田让治这样的一线大牌，也有井上麻里奈、花泽香菜等热门新人。动画开播之前，井上麻里奈还曾COSPLAY成美奈大作宣传，可爱的模样便已先捕获了一批恋声癖的心。众多性格不一的米娜更是卖点十足，有LOLI有御姐有三无有朝气有眼镜，集合所有"萌元素"于一体，想不控都难。对于这部卖点十足的新番作品，实在没有不推荐给大家看的理由呢！



文　伊谢尔伦

大家一起来越狱

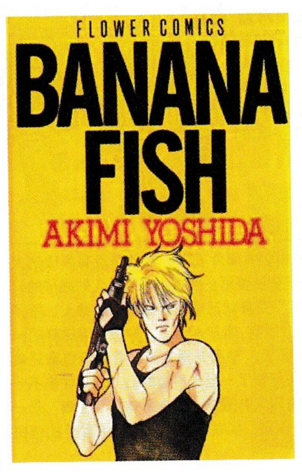
越狱是个技术活。

从通俗名著《基督山伯爵》到经典电影《肖申克的救赎》再到人气美剧《越狱》，越狱的技术含量越来越大，过程也越来越复杂——尽管说起来，上面提到的三个越狱楷模故事里，主角们越狱的主要手段也不过是挖洞、挖洞和挖洞。可即使是这种听起来又土气又容易的鼹鼠式越狱大法，也一样需要大量的前期准备需要，绝非"热血少年突然被扔进巨大机器人驾驶舱"那种速干502般的瞬效亲密无间。

从业余爱好地质学的知识储备到建筑工程师的科班出身，从用来挡住墙上的窟窿的大张的美女海报到纹在自己身上的整幅监狱结构图，这样千辛万苦处心积虑地折腾到最后，也还是不一定能成功，"越狱失败被直接击毙"是常有的结局，"计算失误导致地道的出口直通保安休息室/狱长办公室"也绝非小说的杜撰。如果即使如此你也依然打算前仆后继，那就让我们一起研究一下越狱的各项配置要求——尽管这不过是，纸上谈兵的动漫乱想。

越狱基本硬件要求：会挖坑，不迷路，爱打架，能翻墙。

说到挖坑，当之无愧的最佳人材是土行孙，无论《封神演义》小说原作还是藤崎龙的漫画版，土行孙同学出色的挖坑能力都受到了人民群众的一致好评，其"为了拯救美少女挖空大块岩石"的才能也绝非靠小石锤对着一堵墙奋斗了二十年的安迪和纠集同伙砸了好几天地板的迈克所能媲美。如果监狱里的管道太坚硬，我们可能还需要一些腐蚀性物质，不要去偷室友的牙膏了，还是指望王天君的红雨阵或者第九使徒的黏液吧。哦对，越狱还有一个绝对的先决条件是"方向感"——就算你从没打算过钻下水道，倘若玩过随便几个RPG走过复杂如迷宫的地下水路或者看过一点《忍者神龟》，也应该能设想一个响良牙或李绛攸式无可救药的路痴试图越狱的惨状……



如果精益求精起来，对钻下水道这么个体力活来说，夜视能力其实也是相当重要的，只不过那种装备在监狱里基本上弄不到，而拐骗一两个崔斯特·杜垩登那样能夜视的黑暗精灵入伙……更是完全没可能。因此忙于钻地道的诸位只好自求多福，因为毕竟在下水道里最大的危险除了内讧，无非是被耗子咬一口或者脑袋撞上水管，而好不容易爬出去之后，如果你没有幸运地把地道挖到监狱的高墙之外，就还是必须研究如何翻墙。

在翻墙这方面，军校时代的有害书籍爱好会会长亚典波罗经验相当丰富，只不过他有个对越狱诸君来说绝不可能成立的优势条件：有时会被善良的学长放过。这么一说，校园题材的漫画里倒是有不少擅长翻墙的少男少女，当然与"越狱"的严酷环境想比，他们都未免翻得太轻松太随意。《BANANA FISH》的英二同学曾在紧急关头面对高墙发挥自己撑杆跳高运动员的特长纵身一跃，但对越狱来说准备竹竿什么的也未免太过招摇……《越狱》中"大家一起爬绳索"的攀岩式翻墙法实在称不上什么妙着，最可怜的就是最后那个绳子断掉狠狠砸在地上的倒霉小胖子，真该去控告编剧歧视胖人。左思右想，比较轻松的又比较容易成功的做法，说来应该还是学习怪盗基德自制滑翔翼，原料简单，轻巧易携，使用方便，唯一的缺点是……太醒目了，不适合集体行动。

对有着越狱理想的人来说，好好学习天天向上……哦不，"好好锻炼身体"显然是基本中的基本，常识中的常识。挖洞，翻墙，长跑，哪一项都需要力气，为了瞒天过海，打晕一两个狱警也或许很有必要，而至于"把身体锻炼到可以狠打一架配合劫狱的地步"，就又是另一回事了。

"劫狱"显然是一种比"越狱"更偷懒的方式，而人如果偷懒到某个地步，"劫狱"也会随之变成技术含量最低暴力含量最高的"劫法场"——当然，仅适用于把每一场死刑都当作一场大热闹来围观的古代，或者尸魂界那种民风异常古朴的地方。随着监狱管理体制的完善与保安系统的发展，越狱固然难，劫狱和劫法场则更加难，万幸这个世界的警察至多向你射几颗不一定会命中的子弹，躲躲子弹也许倒还比和死神十三番队的正副队长们打架要容易那么一点……

越狱基本软件要求：出色或比较出色的外貌

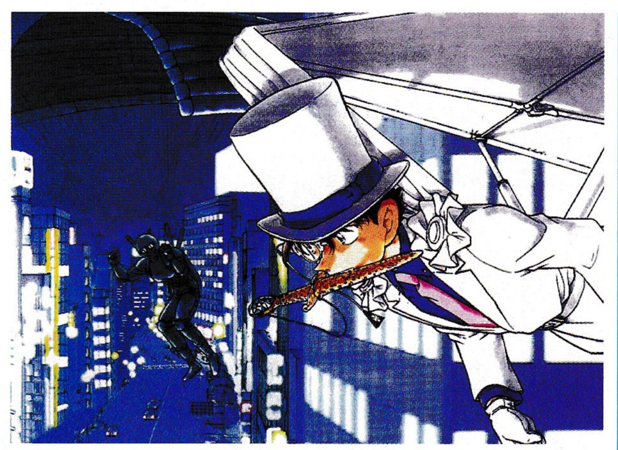
美人儿自然处处吃香，只是对越狱（或者把范围扯大一点，从"越狱"提升到"摆脱监禁"）这么个高难度工作来说，所需要的美貌的定义与范围……就相当微妙。

无论GALGAME还是十八禁BL，"长得好看"都是最常见的导致个人失去人身自由遭受残酷迫害的理由，对许多本来就是因为自己的美貌而失去自由的孩子来说，像《幽游白书》里的躯那样赶着去毁容都还来不及，就更别提"靠自己的脸逃出去"了——但是小朋友呀小朋友你可知道，这样浪费爹妈给你的最好礼物，到底有多可惜?

越狱所要求的美貌标准，首先是不能太有男人味，那只会加重狱警和其他囚犯对你的戒备。







马赛水手出身的基督山伯爵就太MAN了，他那幅在监狱里熬出来的苍白瘦削的皮相，只在越狱成功改头换面后有用（倒是让当时的许多少女心读者产生了“坐牢可以美白减肥？我也好想坐一坐呀！”的美妙错觉），《越狱》的男主角迈克也还是比较MAN（尽管茶包叔叔曾对他表示出强烈的兴趣），所以只迷倒了医务室的女医生；而《BANANA FISH》金发碧眼的超级美少年亚修和《BASARA》里的美青年舞男扬羽，才是可以在监狱里跳着艳舞男女通杀的大美人——那些想毁容的好孩子，都是死心眼的乖宝宝，殊不知美貌的存在意义，就在于先诱敌上钩，然后扮猪吃老虎——亚修把看守他的狱警之类勾引过来然后一顿暴打再乘机逃脱，也不是一次两次了。

补充一句，也就是说，越狱所需要的美貌，请适量搭配一定程度的智商使用。

越狱可选硬件要求：是个好人

不不不，不要立即摆个“囧TZ”的POSE给我看，我不是要给你发好人卡……咳，我要说的是，舆论支持很重要，没有观众会喜闻乐见“超级变态杀人魔终于越狱成功”的故事，一如我们刚开始看《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》时，都和哈利一起时刻提心吊胆地防着小天狼星布莱克。

基督山伯爵被情敌陷害，安迪·杜弗尼含冤入狱判了两个无期徒刑，《越狱》的主角一行更是个个苦大仇深，有被政治家阴谋设计的、有童年阴影导致成年变态的，也有因为服役时报告虐囚事件遭到陷害的，最不苦大仇深的大概就是男主角迈克的那个傻到两次抢同一家超市的室友，但被同一个姑娘甩了N次的他，却显然是个货真价实的、各种意义都兼具的……好人。

尽管本质的善良可能会为越狱中的你带来一些帮助，但其实美式的“实际上是个好人”或者日式的“有苦衷的（美型）坏蛋”并不是越狱的必备要求，却是让一部以越狱为题材的作品就算不受欢迎也至少也被允许播放的必要条件。至于不想上电视只想逃出去的你……还是研究一下怎么给自己编一段悲伤往事吧——顺便支个歪招，实在编不出来的话，就像夜神月一样想办法让自己失去记忆好了，然后四处投放你清澈的目光，效果一定很……呃……很惊人。











越狱可选软件要求：理想与追求

人嘛，总得有点目标。“越狱之后做什么”是个问题，比如去追姑娘，比如去报仇，比如去谋杀，比如去挖五百万（美金），比如奔向自由，比如像银魂里小偶像阿通的爸爸那样，千辛万苦逃出来，只是为了参加女儿的首场演唱会——从逃的角度来说，有目标是件好事，从旁人的角度来说，有目标的越狱者其实倒是比没目标的要安全得多。



越狱非必须豪华配置：

缩骨功



擅长用缩骨功摆脱监禁的是漫画《人间俱乐部》的男主角，某香港著名李姓富翁的私生子四方忍。有鉴于该漫画中扯到中国的部分基本上都是乱想和YY，所以“有中国血统的美少年必然会缩骨功”这种设定也完全可以当作是外国人对中国人一直以来的长期误解与想象……当然，也可以作为“越狱装备一百选”之类的参考：毕竟罪魁祸首是中国武侠，详情可参见古龙《绝代双骄》中的兔子男胡药师。

优质西装



《越狱》拍到第二季，监狱片成了警匪片，男主角迈克同学也终于换回了他的小白领行头，值得注意的是，迈克同学在第二季开始的好几集中都一直穿着那件从墓地里挖出来的米色西装，有时纵身狂奔有时翻山越岭，那令人惊异的西装却不折不皱不裂也不脏。在此强烈建议所有打算越狱却买不到超人的红内裤套装、蜘蛛侠有隆胸功能的网格装或者健次郎那件被爆了无数次的小背心的兄弟都买上这么一件万能西装，简直就是您居家旅行越狱跑路的最佳选择。

有限制的特异功能



这里要推荐的还是鲁鲁修“可以向任何人下一次他一定会遵守的命令”的GEASS功能，在越狱时用它可比像《越狱》的迈克那样经常忙碌于对别人晓之以理动之以情（这样忙下去会早秃的哟，男主角）要省事多了。像小天狼星那样变身成大狗逃出监狱（顺便用狗爬式游过大海）倒也很方便，前提是你的狱卒全是摄魂怪。

这么一扯，可以利用于“越狱”的特异功能就实在太多了，比如像克拉克·亨特一样会飞，比如拥有隐形能力或者像蔚咏倩一样擅长穿墙，再比如干脆和你打算一起逃出去的兄弟们一起一人吃一颗恶魔果实……STOP，STOP，倘若这些花里胡哨的特异功能你都一应俱全，却又傻到会被抓起来，那么现在的你肯定已经被结结实实地绑在某家研究所里准备被活体解剖什么的了，还蹲大牢做啥？LU

本期漫人——薛功坦

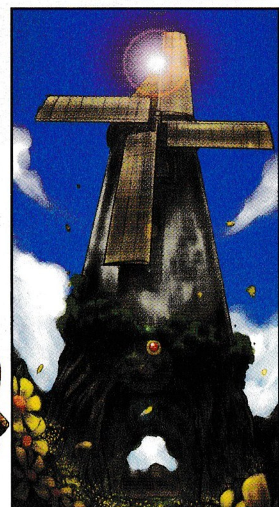
性别：男
笔名：大薛/小木
身高：186厘米
体重：170斤
年龄：出生于1983年
生肖：猪
星座：双子
职业：平面设计师 /业余插画师
爱好：吃甜食、看漫画、打电动、睡觉、收集破烂等等……
初中开始画漫画，一生最大的成就就是初中考了个全校倒数第一……



新年快乐



快乐史莱姆



远山的风车

爱和麦——细语



小访谈

吉祥天：大人在颜色方面捉得蛮好的呢，比如说那张07年的庆贺图。
薛功坦：其实我的色彩感觉不好，所以我主攻手绘。
吉祥天：不会啊，感觉颜色调和得不错。
薛功坦：哈哈，过年当然要红色为主，再加入可爱的元素进去就很活泼了。
吉祥天：是啊，而且还是你的生肖年啊。
薛功坦：是啊，不过没画猪，这点很遗憾。以后再画，还有机会。
吉祥天：好！我等着看你那张呢，通常你是用什么工具画的？
薛功坦：PS，最简单。
吉祥天：真的很简单，小樱说不会用PS。
薛功坦：呵呵，会者不难，多用就好了。
吉祥天：喜欢画同人画吗？
薛功坦：偶尔也画，过去画过《恶魔战士》的同人，不过都是单张的。
吉祥天：这样说来你是喜欢画原创稿了？
薛功坦：是啊，画自己喜欢画的，因为有创作的想法，所以才要画漫画。
吉祥天：这种思想好啊……
薛功坦：呵呵，画漫画的都是这样，中国的漫画市场不景气， 现在画画的没有几个是打算赚大钱才开始画的。不过却有很多因为赚钱而放弃的。
吉祥天：基本都是这样的，能坚持画画为工作到现在人很少啊。
薛功坦：是的，很艰难，主要是没有保障。而且写故事的和画手，很少有联系的机会。
吉祥天：因为都只会埋头苦干……那你现在的工作是什么？是以画画为主么？
薛功坦：马上就要以画画为主了，我现在还是平面设计师。
吉祥天：哦，难道想做家里蹲的人？
薛功坦：不是，去西安，找小樱他们一起做。
吉祥天：是工作室的形式吗？
薛功坦：是啊，团队创作，中国漫画家，缺少的就是团队性，都喜欢自己弄。
吉祥天：那我先在这里祝你前程似锦！
薛功坦：非常感谢。
吉祥天：我很期待中国的漫画事业能超过日本的，笑。
薛功坦：一定能，市场在这里呢，只要政策能放开就没问题。



西凉马超

登山的女孩



▲除了曾得“终身成就奖”的团体《圣魔之血》外，这位姐姐也COS得不错。



▲让人惊讶的还有她手上的SD娃娃。



▲不论服装还是一些小道具，这两位MM都做得很不错。

金猪新春漫展COS

——第一弹 青宫场



■《吉祥寺咖啡屋》里的帅哥是少女们的梦想。

春节过后又是漫展横行的时间了，今年广州青年宫打响了这个金猪年新春漫展巡礼的头炮，现在大家看到的就是在年初八（2月25日），于广州举办的“春季动漫嘉年华”的现场照。在这场盛会里出现了很多令人怀念的COS作品，比如经典动画《天空战记》的COS，不过鉴于拍不到全体照就不放出来了。

可能是新年的关系COSER们还在各处拜年，场内出现的COSER很少数，估计真正的COSER盛会还是3月2-4日的YACA漫展才会出现呢，下期吉祥天会放出YACA漫展的会场COS照，敬请留意哦。



▲《王国之心》的米老鼠，不过是人类形态的。



▲一队很瞩目的《驱魔少年》，尤其是亚莲那只变成除魔武器的左手。



▲相信看过《武装炼金》的朋友都应该是他是谁了——蝴蝶君。

木下亚由美

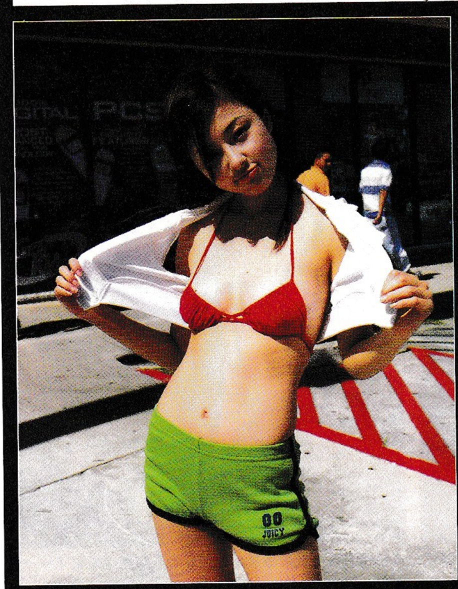


木下亚由美
Kinoshita Ayumi
职业：车模
生日：1980年12月25日
星座：摩羯座
血型：AB
身高：162cm
三围：83cm/57cm/83cm

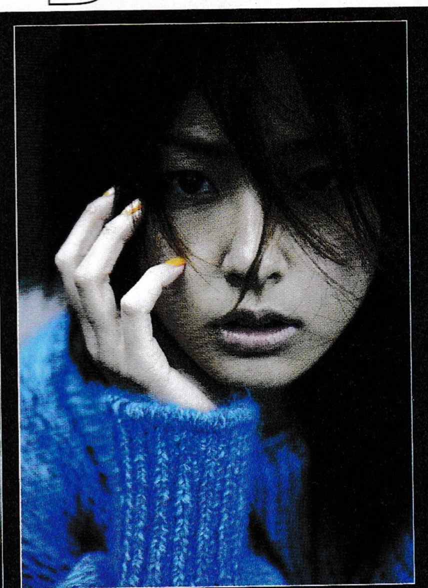




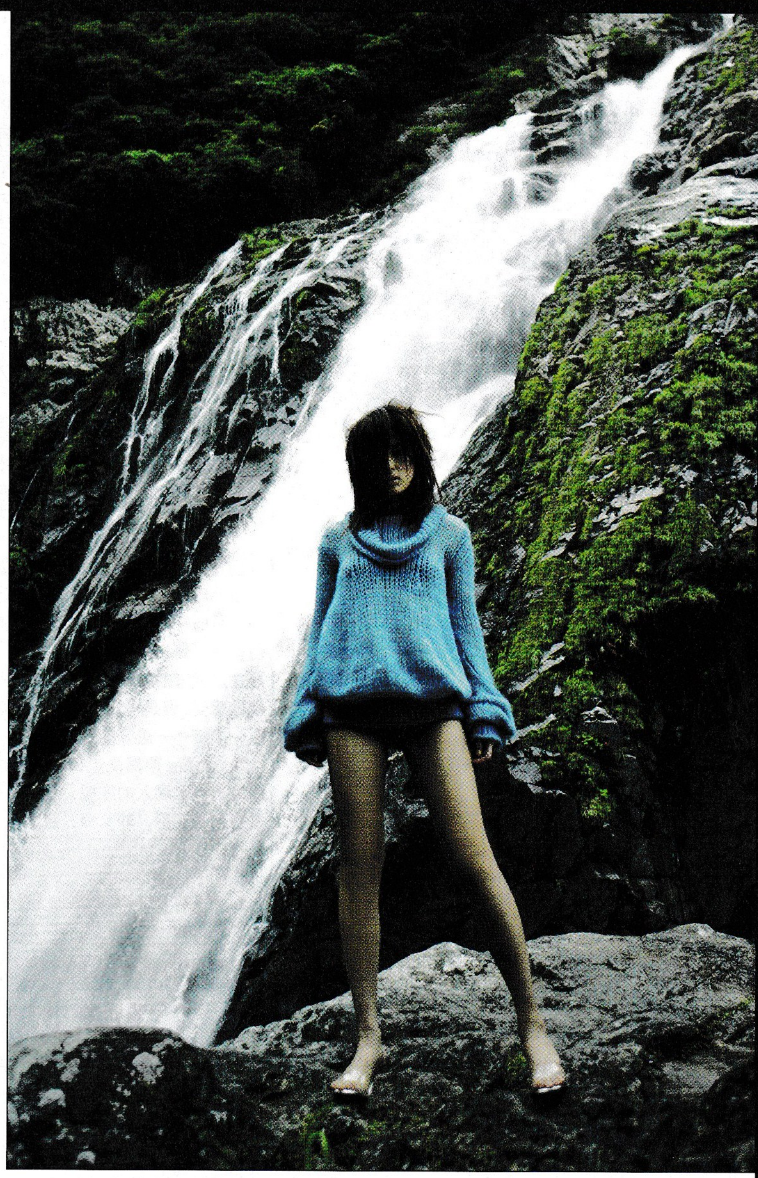
Kinoshita Ayumi

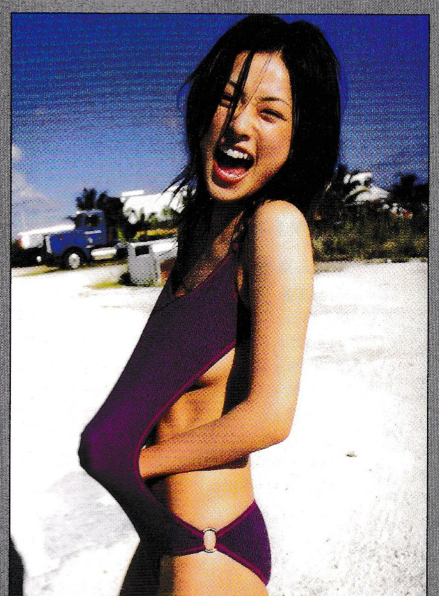




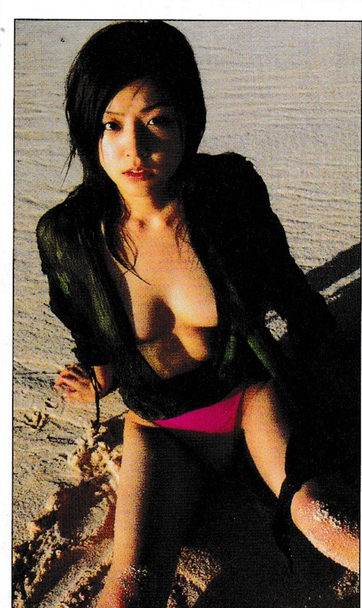






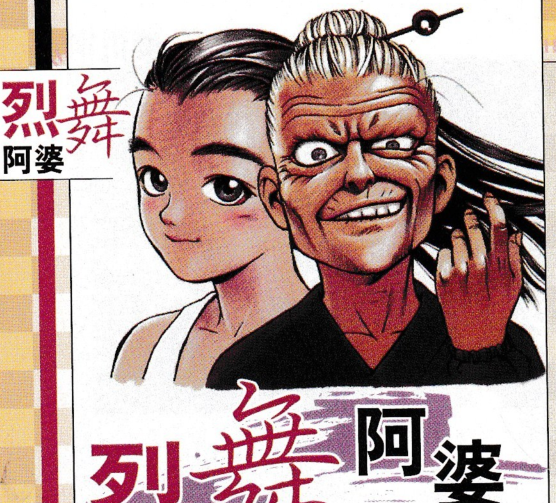








文编：白夜　美编：chisun



春节过后第一期，阿婆想死大家了，各位读者朋友春节过的可好？有没有收到很多红包呢？阿婆春节过的还算不错，回到已经阔别了一段时间的家乡，见了见很久都没有见到的朋友，当然还吃了很多好东西，以致于现在的肚子看起来都有些“腐败”了。回到编辑部翻看读者朋友们的来信，里面满是拜年祝福的话语，阿婆我好似又过了一个春节一样高兴，这里阿婆代表编辑部全体谢谢读者朋友们的关心了。

本期杂志上市时，大家应该都回到工作岗位上或者学校里了吧，传统的中国春节过去了，对于我们来说，2007年算真正的到来了，本期也是《游戏城寨》的第24期，一个轮回终于结束了。新的一年要有新的打算，不知道各位读者是否已经计划好了自己新的一年中的目标，而《游戏城寨》在2007年里也会带给大家新的精彩，让我们共同努力奋斗吧！

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查



您的意见是对我们最大的支持

(1)本期杂志您最满意的栏目是？
(2)本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
(3)您对本期的特稿有何评价？
(4)您对本期的《Web Show》专题有何评价？
(5)您还希望在《游戏城寨》上看到什么内容？

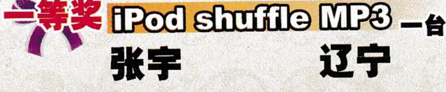
奖品

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。



level22读者来信获奖名单



一等奖 iPod shuffle MP3 一台

张宇　辽宁

二等奖 levelup主题扑克 一副

姓名	省市	姓名	省市
赵亮	唐山	郑胜	黑龙江
黄斌林	广西	黄兰桂	广东
侯牧青	黑龙江	王士吉	贵阳
黎伟滨	广东	陈延彬	广西
张羡	上海	陈思洋	哈尔滨

读者自留地

本期杂志读者最满意的栏目

《特稿》、《Web Show》、《掌机研究室》

本期杂志读者最不满意的栏目

《Cosplay 秀》、《美优馆》

您对本期的特稿有何评价？

广西　陈宗轩： 从时尚的角度来看游戏服装，让人眼前一亮，也都希望以后的特稿能够融合多种元素，这样才能体现出LU的特色！

黑龙江　李庭祺： 华丽的外表给人类美好的视觉感受，但是再好看的东西也有厌倦的时候，换装——最好的选择。

广西　沈清： 果然是走在时尚前端，对游戏服装进行了深入的挖掘，很有创意，而且又联系到了实际，非常棒，我顶。

> **阿婆：** 果然“人靠衣装，美靠靓装”，本期特稿和时尚话题联系起来，受到很多读者的欢迎呢。而且看完本期特稿，老太婆我决定每天都要换一套衣服！

您对本期的《Web Show》专题有何评价？

重庆　张理力： 相当不错。网络的力量真是太强大了，回头看看这些06年的人和事，感触良多，真是“彪悍的人生不需要解释”啊！

广东　黎伟滨： 看到芙蓉JJ那副尊荣我都快吐了……

阳江　袁海航： 感谢本期专题，我终于见到传说中的芙蓉JJ了……

唐山　丁则超： 感觉这些网络红人中没有几个以“正常人”的姿态进入网络的，难道出名就非要“不走寻常路”么？

> **阿婆：** 网络的力量确实强大，它可以让一个无名小卒一夜之间成为大江南北家喻户晓的名人，不过正像丁同学所说的那样，出名可以有很多种方式，是靠实力出名还是靠其他的，就看大家自己怎么选择了。另外，袁海航同学，对于你心灵上的伤害……你要恨就恨玛鲁斯吧！

2A读者意见选登

您对本期的手绘封面有何评价？

贵阳　王士吉： 真的是手绘的吗？不敢相信啊！越来越对自己的绘画水平感到自卑了，封面虽不如游戏画面那样漂亮，但几乎可以以假乱真了，很亲切啊！下次加油！

湖州　潘成： “闪电”的头发以及头发的影子都表现的很真实，只是嘴巴上少了几丝纹路，如果能完善的话真是天衣无缝了。

> **阿婆：** 手绘的封面受到了读者朋友们的一致好评，更有很多朋友以为是原画呢，哈哈，阿婆我也是很佩服神炼同学的绘画技能。

最令人窒息的自我介绍

南昌　王晨： 本人就是，情报资讯统合思念体与地球人类联系用有机生物服务终端的忠实拥戴者之中的区区一员，同时也是背负着血海深仇以卡哇伊东东为目标不输于龙宫礼奈和甜心学长并且在萝莉控这一神圣土地上占有一席之地的因家里没有邮箱而无奈以同学姓名命名的笔名其实真名刘松的血管里流淌着深红色血液却散发着邪恶气味的以怪叔叔自居真实年龄却只有十七的正处于花季雨季交织成美丽画卷并对日文一无所知却充满热情的纯情正太……（以下略去N字）

> **阿婆：** 让我喘口气吸点氧气先……话说这位同学，您这自我介绍里，又是王晨又是刘松，又是叔叔又是正太，又……总之我在观看完您超详细的自我介绍后……我就更加不知道你是谁了……Orz

最后阿婆想和江苏的金毅读者说两句，你的比较私人的事我就不登在这里了，阿婆只想告诉你：有得必有失，年轻人以后的路还长的很，也许命中注定等待你的并不是她呢？先好好学习吧，还有看《游戏城寨》可以带给你好心情哦，没事来找阿婆聊聊天吧！

幻梦涂鸦坊

过年期间涂鸦坊也很红火啊，阿婆我春节长假回来后，发现涂鸦坊里多了很多很多好作品，这不，迫不及待拿出几幅和各位读者朋友分享一下，希望大家能常来涂鸦坊作客哦！

涂鸦板地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp


爆热萌魂

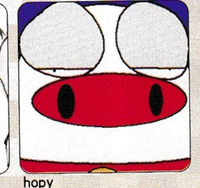


辰懿


失败苗

seed01010


红十三


hopy


查克

阿婆交友栏！

ID：rebiohazard
年龄：22
爱好：游戏，电影，音乐，动漫，美女..呵呵。
自我介绍：喜欢生化的加我吧，喜欢鬼舞者的加！
出没区域：新闻区，游戏区，猪笼城寨

ID：爱の Caloric
年龄：21
爱好：在网络上学知识.看影，打游戏，听歌，谈恋爱等等等等……
自我介绍：看我Q空间就知道了
出没区域：猪笼城寨．业界新闻综合区

ID：健次郎
年龄：19
爱好：游戏、动漫、音乐……
自我介绍：没有特点，是我最大的特点！
出没：自己也说不清楚

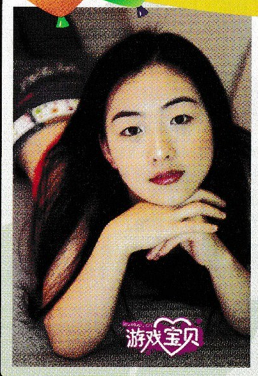
ID：小美
年龄：16
爱好：游戏与动漫
自我介绍：小女子虽是新手，可别小看我哟！
出没区域：传说专区＆NOW PLAYING

ID：松林雅鹤
年龄：21
爱好：HELLSING狂热分子一名，吸血鬼，热兵器，百合之类的是我的最爱……目前日语卒业求职中……
自我介绍：同上
出没区域：漫文区，机战区，恐怖游戏区，传说系列区

ID：zystt
年龄：20多岁
爱好：睡觉，上网，看书，听音乐，吃东西，写小说，玩魔兽
自我介绍：阳光，快乐，我就是我
出没区域：乱入，随机



小老鼠



血型：B　　身高：163cm
星座：天秤　　籍贯：江西
毕业院校：警校
爱好：运动、旅游、美食
最喜欢的动画：《名侦探柯南》、《机器猫》、《蜡笔小新》
E-mail：seanxuzh@gmail.cn

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，"选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

城寨后院

全民运动

什么是全民运动？《怪物猎人 便携版 2nd》就是全民运动！

春节假期就好似漫漫长夜中划过的一道流星，转瞬即逝。好象刚刚进入有些懒散的休假状态就又要依依不舍的离开家踏上返回编辑部的行程了，不过令人兴奋的一点就是回到编辑部就终于可以在一起连机打《MHP2》了。年前白夜和乱舞几人就已经商量好了各自使用的武器，准备年后到怪物猎人的世界里去破坏生态平衡了。

镜头转换，大年初五夜21点，白夜提着大包小包回到了寝室，包里塞满了吃的，这是为了避免年前晚上打游戏打到很晚时几人饿的去翻垃圾筒的状况发生。寝室灯亮着，有人先他回到了寝室。当夜23点，寝室门被踹开，又一个"移动食物仓库"从家乡赶了过来；次日早6点，乱舞这个没有良心的家伙什么吃的都没带着推开了寝室的门，至此，终于凑够一桌了。

别误会，不是麻将……

从此局势不可控制，白夜等几人一有空闲就会捧着PSP烤肉、砍龙，而编辑部其他玩《MHP2》的人也都渐渐加入了进来。于是，白夜和乱舞的寝室成了据点，每日晚上必定凑成两桌，一时间喊杀声、烤肉声、龙的哀号声、操作失误时的叫骂声……此起彼伏，幸亏此房屋隔音效果还算好，否则每日战到深夜2点还喊杀声四起，隔壁邻居必然已经数次报警了。

如此几日下来，众人好像已经有些走火入魔，张口闭口皆《MHP2》中术语，麒麟、轰龙等随处可闻。一日吉祥天姐姐将从家中带来的特色小吃点心拿到编辑部与众编分享。分发到白夜的座位处时，只见他并没有立刻接过，却两眼圆睁盯住此点心不放。吉祥天向他介绍道："此点心圆滚滚表面一层芝麻，内部空心，香脆可口，名曰……"

"飞龙之卵！"

"……"

"唉，神经了……"玛鲁斯在一旁一边叹气一边摇了摇头……

招聘 编辑

（1名）

要求：

1．了解和热爱电子游戏行业。
2．勇于独立钻研，善于集体合作，有快速接受新知识的能力。
3．英语专业水平，笔译能力非常优秀；日语2级或同等水平。
4．有TV Game网站和媒体经验者优先考虑。

有意者请将简历和翻译文章（英语／日语各附1篇）发送至：
levelupzhaopin@163.com

邮件主题请以"应聘LU编辑"开头，不包括引号部分。如果您的简历达到要求，工作内容和待遇我们会和您电话确认。

levelup书刊区新书快报

更多书刊信息，请访问 http://www.levelup.cn/book

掌机王SP59

THE KING OF POCKETGAMES 掌机王SP 59

封面待定



本辑收录
《怪物猎人 携带版 2nd》
《超级机器人大战W》
两大劲作的详细攻略

同时还有《光辉圣约》、《瑞奇与叮当5》、《宿命传说2》等新作攻略。

专题企划《2006掌机游戏热作阅兵》
将会盘点2006年最值得推荐的掌机游戏

3月10日全国上市

游戏机实用技术 4月A刊

Vol.173 游戏机实用技术 TV GAME

2007年4月A刊

Mini DVD

春节期间强作一网打尽！
怪物猎人P2
莱顿教授
宿命传说2
世界吞食者

最新大作完全介绍：
除暴战警、高达无双
战神2、VR战士5

特别企划讲述游戏与明星的不解之缘
另送DVD加精美赠品

3月中旬全国上市

LU周年纪念 有奖征文！

3月26日，我们的levelup.cn建站两周年，而《levelup 游戏城寨》也即将在3月份迎来它一周岁的生日。两年以来，我们和会员与读者朋友们共勉，在网站和网刊周岁之际，我们决定举办一次有奖征文活动，详情请登录论坛查看。题目不限，内容不限（当然至少要和网站网刊搭点边）。论坛上公布了活动以及奖励的细节。当然，不方便上网的读者也可以通过平信的方式来参与，邮寄地址在"读者调查"栏目里，期待大家的奇文。大家的文章我们会择优在近期网刊登出，并在网上推荐。

http://bbs.levelup.cn



levelup音乐台曲目



已不存在的近未来

——记Day After Tomorrow

2000年夏天参加“AVEX新人选拔赛”的MISONO遇见了创作高手北野正人和铃木大辅，为了共同的理想他们在2001年组成了乐队“Day After Tomorrow”。日本著名制作人松浦氏为了让这支可塑性极强的乐队能够一鸣惊人，特地请来了曾经是“Every Little Thing”成员的五十岚充担任音响制作。凭借着对音乐洋溢的热情，“Day After Tomorrow”终于在一年之后推出了首张同名EP，史无前例地用了6首歌曲打头阵，作为他们出奇不意的登场方式，足可见制作人对他们必胜的信心。第二张同名EP在日本各地排行榜上取得了不俗的成绩。2002年，乐团在“日本唱片大赏”中一举夺得最佳新人奖，被日本乐坛公认为最值得期待的乐队。

兼具流行与电子范畴的高质感音乐，加上感性的词曲表现力，使他们很快成为了日本流行乐坛的焦点。正如同它的名字一样，成员们的个性和多元的音乐要素被淋漓尽致的呈现出来，也让人能够从歌中体会到“Day After Tomorrow”丰富的音乐表情。外型娇小可爱、有着一双灵活大眼的主唱MISONO自信地指出：“当我们在创作音乐的时候，都是用百分百的心力去加以呈现。甚至可以很自豪地说这些乐曲是只有‘近未来’才可以表现出来的，因此希望大家都可以来感受我们无限的音乐热力”。

对于每一个乐队而言，成员的分工是成败的关键。而在“Day After Tomorrow”看来，这也是成员个性创作的体现。美少女MISONO，有着高亢浑圆的嗓音，她除了担任主唱外还负责为歌曲填词。MISONO习惯把每一个值得留恋的瞬间都记录下来，也许她的语言有限不能把很多完美的东西用歌词来诠释，但确是一种最真实的自我体现。吉他手北野正人的创作，大部分来源于他在一边走一边随意哼唱出来的小调。找到灵感时就用随身携带的录音机录下来，回到家之后再用吉他反复试音演奏。而键盘手铃木大辅却是习惯坐在键盘前构思，会先决定节奏的快慢和风格再来作曲。

而让更多中国玩家和乐迷们所熟知“Day After Tomorrow”的，则是他们为《仙乐传说》所演唱的主题曲《Starry Heavens》(NGC版）和《并且我能做到的是…》(そしてイトにできるコト…）(PS2版），而本次的回顾中就同时收录了这两首动听的主题曲，除了《Faraway》等成名作之外，《More than a million miles》则是他们为经典灾难片《后天》(The Day After Tomorrow）的日本版专门创作的主题曲（就连名字也是如此相似，不是他们唱还能有谁？笑）。

然而有相聚就有别离，在2005年的夏天，“Day After Tomorrow”宣布解散，成员们各自单飞，虽然也都在各自的领域内取得了不小的成绩，可依旧让歌迷们为之惋惜……未来太远，明日太近。等不及遥远未来的亲临，明日又会立刻变作今日。就让我们同那已不存在的近未来一起追寻音乐和生活的梦想吧。

成员介绍



MISONO

主唱、作词

生日：1984.10.13
血型：B型
出生地：京都府
身高：153cm
兴趣：流汗（非常喜欢运动）
专长：模仿，突显自己

MISONO从小学三年级开始学钢琴，上中学后就立志要做一位出色的歌手。在接受了严格的发声和舞蹈训练课程后，她于2000年7月从“AVEX新人选拔赛”中脱颖而出，成为了“Day After Tomorrow”的主音。也许大家还都不知道，MISONO本名神田美苑，而日本现在另一位当红的性感歌姬幸田来未本名神田来未子，没错，MISONO就是幸田来未的亲妹妹，不过因为出道背景与歌路的不同，日本歌坛本来少有人知道这个秘密。



北野正人

吉他、作曲

生日：1974.10.25
血型：A型
出生地：大阪府
身高：178cm
兴趣：泡温泉
专长：用微波炉作料理
弱点：铃木大辅（汗……）

北野正人的音乐灵感来自于对重金属摇滚乐的热爱，高中时他自组了地下乐团，在东京、名古屋、京都、大阪等地举行了多场演唱会，还曾自己制作发行过专辑。在乐团解散之后，他开始以创作人的身份为许多知名艺人提供了歌曲创作。其后又开始活跃在日本许多LIVE SHOW表演中。在Hitomi、铃里真帆等歌手的作品中他都参与了词曲创作。



铃木大辅

键盘、作曲

生日：1978.10.27
血型：A型
出生地：神奈川县
身高：165cm左右
兴趣：去台场
专长：输入DATA让电子琴自动演奏
弱点：北野正人（再汗……）

铃木大辅在中学时受到了EUROBEAT舞曲的影响，于是购买了电子音乐合成器并开始尝试作曲工作。他曾在1998年组过乐队，但一年之后离开乐队独自发展。他曾经多次为TUBE、贵水博之、KITAKI MAYU、Steel等日本当红歌手提供音乐作品和负责编曲工作。

NO.04 Starry Heavens 《仙乐传说》NGC 版主题曲

作词：misono 作曲：铃木大辅

原文	翻译
夜空を翔る流れ星を今 见つけられたら　何を祈るだろう？ 旅立つ君と交わした约束 心の中にいつもある	如果看到流星划过夜空 想要祈祷什么？ 在你即将启程之时我们交换的誓言 将永远留在我的心中
眠れない夜に　听きたいのは君の声 朝日が来るまで语り明かした 邻で梦中に话す横颜は　辉いていたよね	难以入睡的夜晚　我想听到你的声音 我们曾一直聊天到天亮 你在我身边专心地说着　你的侧脸闪耀动人
梦を追う君と见守る仆に 同じ星の光りが降り注ぐ 振り返らずに步いて欲しいと 泪こらえて见送った	你去追寻梦想　我守望着你 同样的星光洒在我们身上 想要让你勇往直前 我忍住泪水为你送行
夜空を翔る流れ星を今 见つけられたら　何を祈るだろう？ 旅立つ君と交わした约束 心の中にいつもある	如果看到流星划过夜空 想要祈祷什么？ 在你即将启程之时我们交换的誓言 将永远留在我的心中
いつでも 包んであげられる仆でいたい 募る寂しさはそっと隐して あれから时间（とき）の流れがもどかしく 感じ始めたけど	想要随时都能紧紧拥抱你 我将寂寞悄悄隐藏 那天以后　我渐渐发觉 时间变得如此缓慢
眩い星に想い重ねれば 强い爱へと变えていけるから 君が自分で步んだ轨迹も 确かなものにきっとなる	如果我的思念能寄托给闪耀的星辰 它一定会化为强烈的爱意 你开始独立的轨迹 也一定会成为现实
夜空を翔る流れ星を今 见つけられたら　何を祈るだろう？ 「どこにいたってつながっているよ」 君の言叶が苏る	如果看到流星划过夜空 想要祈祷什么？ "无论在哪里我们都会心心相印" 我再次想起了你的话语
梦を追う君と见守る仆に 同じ星の光りが降り注ぐ 振り返らずに步いて欲しいと 泪こらえて见送った	你去追寻梦想　我守望着你 同样的星光洒在我们身上 想要让你勇往直前 我忍住泪水为你送行
夜空を翔る流れ星を今 见つけられたら　何を祈るだろう？ 旅立つ君と交わした约束 心の中にいつもある	如果看到流星划过夜空 想要祈祷什么？ 在你即将启程之时我们交换的誓言 将永远留在我的心中

NO.07 并且我能做到的是… 《仙乐传说》PS2 版主题曲

作曲：铃木大辅　作词：五十岚充

NO.12 Just One Last Dance （网友少吟点播）

演唱： Sarah Connor　**出处：**《Key To My Soul》

推荐理由： 很好的歌词，尤其是那意境，值得每人静心一听

NO.13 TOKYO （读者 cloudkwj 点播）

演唱： YUI　**出处：** 单曲 CD

推荐理由： 这首歌道出了 YUI 在准备出道而启程去向福冈的当天的心情，只要是曾经经历过怀抱梦想背井离乡去向东京的人，一定能够为之感怀。这是一首令人为当时 17 岁的 YUI 的决心而流泪的名曲。歌好听，YUI 的声音更好听，是我很喜欢的一首歌。

声优堂



田中敦子
Tanaka Atsuko

出生地：群马县

生日：1962 年 11 月 14 日

所属公司：MAUSU Promotion

主要角色：

《不思议游戏》——房宿

《忍空》——朱美、典子

《超者莱汀》——天贺井玲子

《名侦探柯南》——木下明子

《金田一少年事件簿》——莅本美华

《梦幻拉拉》——羽根石弘美

《人形草纸傀儡师左近》——秋月二叶

《火魅子传》——藤那

《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX》——草稚素子

《灌蓝少年》——冰室恭子

《攻壳机动队 S.A.C. 2nd GIG》——草稚素子

《怪医黑杰克》——黑皇后

《Gallery Fake》——翡翠

《到另一个你的身边去》——后藤美有树

《BLACK CAT》——艾基多娜·帕拉斯

《传颂之物》——卡鲁拉

《攻壳机动队 S.A.C. Solid State Society》——草稚素子

《史上最强弟子兼一》——芙雷雅

《双面骑士》——伊丽莎维塔

《少年阴阳师》——高丽神

《超级机器人大战OG》——维蕾塔·巴迪姆

《金田一少年事件簿 2》——蓝泽由理惠

《攻壳机动队》——草稚素子

《攻壳机动队2 INNOCENCE》——草稚素子

田中敦子经常在动漫作品中演出非常“御姐”型的角色，其浑厚、强气绝对有力量的声线绝对是其他女声优们无法模仿的。田中在就读大学时和朋友因为兴趣而从事舞台剧活动，毕业之后在电脑产业相关的公司当了五年的上班族。在上班的这段时期，同时也去学习舞蹈，所隶属的舞蹈团最少每月会有一次的舞台活动。原本并没有当声优的打算，透过舞蹈团中从事声优工作者的介绍，去了东京播报员学园(Tokyo Announce Academy)上课，之后开始以当声优为目标。一开始从事企业用录影带与电视剧演出，直到担任美国影集“ENG”的配音时，才开始成为声优正式出道。感受到声优工作的魅力后，开始专心致志于声优演出。尊敬的人是同样在声优业活跃的高岛雅罗。在新人时代与高岛雅罗共演时，受到她稳重个性、现场精彩演出的演技所吸引；据本人所说，在此之后在声优业里就以她为目标。和经常在洋片中一起配音的小山力也有着会互相叫昵称的好交情。(田中敦子会叫小山“小力”，而小山力也会叫田中“小敦”)。

田中大姐也经常开一些小玩笑，在“东京角色秀RADIO”中，原先预定由同事务所的大冢明夫出场，因大冢明夫生了急病而代替他担任来宾上场时，为了对田中理惠曾经在《攻壳机动队 S.A.C. 2nd GIG》的影像特典中，模仿草稚素子声音演出的事报一箭之仇，田中敦子就模仿起田中理惠在《CHOBITS》中所演的小唧。(抖……)

（请结合音乐台的 CD 欣赏）

《攻壳机动队 SSS》

素子： 不思议（ふしぎ）ね、バトー…

素子： 真是不可思议啊，巴特……

素子： あたしは何（なん）にか多感（たかん）していたのかしら

素子： 我到底想看透什么？

素子： 何（なに）を探して（さがして）ネットをさまよっていたと思う（おもう）

素子： 你觉得我是为了什么而徘徊于网络的？

素子： 真理（しんり）、知己（ちき）…それとも特定（とくてい）の谁（だれ）か…

素子： 真理、知己、还是某个特定的人……

素子： もしかして自分（じぶん）の非力（ひりき）さを

素子： 又或许只是将自己的无力，

素子： 组织（そしき）やシステムのせいにしていただけなのかしら

素子： 怪罪于组织的身上。

巴特： なんだ、ずいぶんとしおらしいじゃないか

巴特： 怎么了？你还是那个少校吗？

巴特： いろいろやってきがすんだか

巴特： 任性了这么久，该满意了吧？

巴特： で、これからどうする

巴特： 好吧，今后打算怎么办？

巴特： また个人的（こじんてき）推论（すいろん）にのっとった事件（じけん）への介入（かいにゅう）ってやつを，一人でつづけてくつもりか

巴特： 还打算继续单独那个“基于个人推论展开的搜查行动”吗？

素子： それも限界（げんかい）かもね…

素子： 说不定已是极限了……

素子： 规范（きかん）のなかにいるときは、それを穷屈（きゅうくつ）と感じる（かんじる）けど…

素子： 在约束中，觉得很无聊……

素子： 规范（きはん）なき行为（こうい）はまた行为（こうい）として成立（せいりつ）しない…

素子： 而毫无约束的行为，却又不能算作是行为……

素子： 结局（けっきょく）同道のように

素子： 结果都是一样。

巴特： なんだそりゃ

巴特： 这话什么意思？

巴特： それつまり九课（きゅうか）にもどるってことか

巴特： 也就是说你要回九课咯？

素子： でもとぐさはどうかしら

素子： 可托古萨怎么办？

素子： 彼（かれ）の成长（せいちょう）をさまたげることにならない

素子： 会不会阻碍他的成长呢？

巴特： それでのびねえっていうのなら、それがあいつの限界（げんかい）だ

巴特： 若因此无法成长的话，也就是那家伙的极限了。

巴特： お前（おまえ）の心配（しんぱい）することじゃない

巴特： 不是你要担心的事情。

素子： そうかもね…

素子： 也许吧……

素子： バトー、それにしても、ネットは广大（こうだい）だわ

素子： 巴特，话说回来，网络还真是宽广啊……

素子： もうすでに私（わたし）たちのしらない次（つぎ）の社会（しゃかい）がうまれはじめている

素子： 我们所不知道的另一个社会，已经开始孕育着了。

小编寄语 DA ZHAI MEN

大寨门

天　下　玩　友　是　一　家



◇　不知不觉春节已经过去半个月了，不知道大家新春是不是和谐快乐，呵呵，今年春节风间仁同志请我和玛鲁斯、雪风在家过年，又品尝了一次风间夫人的手艺。有趣的是玩牌时连续两盘连续摸到红心4和方片4，结果……；无趣的是所谓的春节晚会一如既往地无聊透顶，没有任何一个节目值得一提。能在一些压力下策划出这么无聊的晚会，正经八百地给全国人民观看，也不是一般导演能做到的。

◇　写这段寄语时，两层楼以上的编辑们正在玩《高达无双》，刚上去打印草版，看到他们冲锋正酣，如痴如醉的样子，让我在0.5秒之内忘记了一切麻烦事，那0.5秒里，觉得玩游戏真爽。

◇　某少女春节跟男友去了一次黄山，拍回来N多相片传来给我欣赏，可惜没1张拍清晰的……虽然图片不清楚，景色还是绝美，明年春节我也打算去登山——好久没出去旅行了，光是想想就爽。以我的摄影技术，哼哼……先贴她发来的相片，明年跟我的对比吧。

◇　上期特稿里我说的文章，在 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=397867（原创主题区，标题关键字：简明恋爱指南）。因为内容关系，不做推荐。像我一样无聊的成年人可以来看看。



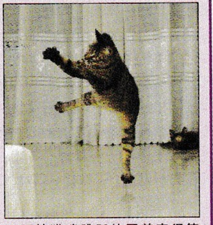
ⅰ 三十儿晚上受仁哥的邀请，招待了我们几个没回家过年的去他家吃年夜饭、看春晚、包饺子，有机会品尝到了仁哥的手艺，那简直是……太有才了！

ⅱ 当晚在春晚上看到潘长江的小品，当他被女搭档指责"你整天都不出门，就知道在家看动画片"时，不由得和雪风异口同声道："宅男！家里蹲！"＝＝

ⅲ 趁着放假把凌乱不堪的办公桌收拾了一下，模型装盒、书装柜，清爽了不少，不知今年要几个月就再次堆满了……

ⅳ 明确了自己的目标与方向就放手去做吧，没什么好怕的！

ⅴ 请大家留意下一期音乐台对影山大哥的专题报道 OTL



▲要拍猫咪跳跃的图其实很简单，把它扔起来就行了……

六段音速

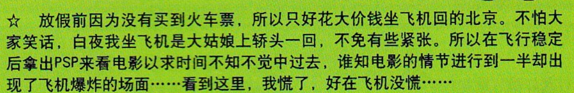
★　在春节回家的飞机上，初次经历了人生有史以来第一次"航班惊魂"。话说航程刚到一半，飞机就遭遇了不稳定气流的袭击开始剧烈颠簸起来。尽管以前也有过类似的经历，但我很快意识到这次真的不一样，之所以这样说，是因为颠簸的幅度超出了我之前所经历的任何一次飞行。剧烈的颠簸断断续续地不知有多久，放眼望去，有些人已经按捺不住刚才吃下去的牛肉面和鸡肉饭，开始不停地向外"倾吐"。看到这一幕幕惨状，才第一次发现原来自己对晕机晕船的抵抗力竟然这么好。

★　在飞机与气流猛烈撞击的过程中，心里一直坚信自己不会这么"幸运"中这万里挑一的"大奖"，但大脑的机能却突然得到了前所未有的加强（狗急了跳墙，看来人急了这劲也不小）。脑海中闪现着父母和好友的身影，浮现出了网站和就暴未尽的事业、刚刚入手还没来得及拆封的动画DVD、预付了定金还未拿到货的限定版游戏、以及那台历时三个多月却只完成了一半的2.0版Z高达……

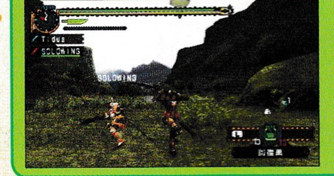
★　就在我胡思乱想的时候，渐渐发觉飞机的颠簸程度已经有了明显的减弱，眼看即将达到目的地，看来是有惊无险了，这一刻我突然感到自己不是一个人在战斗，心里不禁对遭遇紧急迫降的千秋少爷也产生了一丝同情，走出机场感受到扑面而来的寒风时，突然产生了一种莫名的畅快感，心里念叨着：活着真好……

白夜

☆　《怪物猎人　便携版 2nd》无极限！和乱舞配合默契，两把大刀同上阵威力不同凡响，集中输出伤害大、暴击率也不低。我俩置定的战术为同时冲上前先猛砍脚，随后一人聚气五连斩一般就可以将怪物放倒，等怪物起身另一人再次聚气五连斩，怪物再倒。而此时另一人聚气又满……我们给这一战术起了一个华丽的名字——白夜乱舞斩，所到之处，无不血雨腥风，哀号震天……



☆　放假前因为没有买到火车票，所以只好花大价钱坐飞机回的北京。不怕大家笑话，白夜我坐飞机是大姑娘上轿头一回，不免有些紧张。所以在飞行稳定后拿出PSP来看电影以求时间不知不觉中过去，谁知电影的情节进行到一半却出现了飞机爆炸的场面……看到这里，我慌了，好在飞机没慌……



◀　城寨二本刀，白夜乱舞斩。

☆推荐LU声优组新作品，《FFX》的结局，配的不错，大家可以去下面的地址看看吧：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=103&ID=401942&page=1



◆　以前把学习形容成打仗，后来把工作也形容成打仗，现在我才知道，原来放假也是一场战斗，这就是传说中的"无尽的华尔兹"！？

◆　今年春节如约拜访了高中的老师，触发了两桩不可思议事件：①乔迁新居"数学"老师从柜子里掏出了让当时我们所有在场的同学都十分吃惊的东西，面对眼前三本记载着我们高中历史的成绩册，我们都被和谐了。②在高中班主任老师家中闹腾一下午"友谊第一"的麻将后，她终于也被我们这班人"惊天地、泣鬼神"的打牌风格同化了，并提出"明年再战"的提议……OTL。

◆　让暴风雨来得更猛烈些吧！弱弱地统计一下，《MHP2》绝对有理由囊获本月最受欢迎游戏、最佳联机游戏、最佳PSP游戏，还有最佳饭前游戏、最佳睡前游戏……等多项大奖，目前正和白夜搭档华丽的太刀族，我们的口号是："倒！"

兰姆

○　回家过年，天各一方的好友们总算是又聚到了一起，本想好好乐乐，没想却陷入无尽的腐败地狱，天天吃，天天吃……到最后真的是无奈了，不大的城市里，却已经把能吃的地方都吃遍了，实在是腻味了。但，过年，也就能干点这事……



▲兰姆新欢——931BW显示器

○　逛商城时领教了日立最新款平板50PD9900TC的高清画面后彻底觉悟了，对比旁边摆放的55寸老款，1080P和720P真的是天壤之别啊，1080P的景色实在是干净透亮，层次分明，绝赞了！无奈，天价，无米，叹息，回家继续对着19寸小液晶打游戏，人生啊~

○　某女24了，家里正火烧眉毛地张罗着相亲，看过公式化的要求后只得苦笑，这年头怎么都这样：相貌堂堂、大学本科、有房有车、工作稳定。现实哀没错，但能找到就怪了，你挑人家，人家还要挑你不是。其实，很多事情都是这样，人们往往没有看清自己的价值，以及自己的需求。



■　度过了一个忙碌的新年，压岁钱却没讨到多少，而且每天不是帮娘亲的忙在家里打扫卫生，就是出门购置过年的用品，没一天能停下来。不过也在忙中抽了一天时间参观了XX野生动物园，就是那个中国号称里面有几只"考拉"和"白老虎"的动物公园啦！

■　这个动物园能跟动物来次亲密"接触"，当车子进到猛兽区时，狮子老虎们无视我们的存在，其实它们是吃饱了懒得动。还看到无数"怪异"的动物——抱着树不动的考拉（真的很萌），学人类笑声的猩猩（默），不过最重要的是，我摸到白老虎的头了……

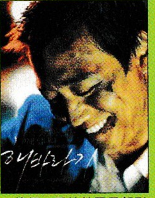


▲白老虎很帅吧？！

风间仁

●　经过编辑部若干人的推荐，终于开始看《亮剑》的小说。小说写的果然精彩，拿起书来就让人放不下，简直要命。

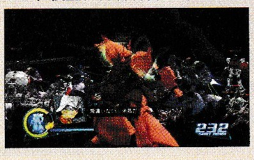
●　《铁拳6》终于有消息公布了，今年推出街机版想必是没有办法玩到了，只能等PS3版。对新公布的两位新角色都不太喜欢，真搞不懂为什么要设计这不男不女的角色使用八极拳，单薄的身子怎么也难和刚猛的八极拳联系在一起。反正是倒了胃口，期待其它的新角色中能有看着顺眼的。



▲值得一看的韩国黑帮影片《向日葵》。

☆　和朋友争论了一个小时关于《高达无双》的好坏，最终发现自己与对方的话题出发点完全不在同一个次元，沟通起来确实有点问题。后来冷静想想，这其中可能有很大的先入为主观念，比如CAPCOM哪天说他们要做《ZAKU BASARA》的话，我肯定不会说一句废话的。所以，朋友最后一句话说得对：我们不能扼杀这样的创意啊……。

☆　搬家搬家又要搬家，看着大大小小的纸箱塞满了漫画、DVD和模型，再看看自己纤细的双手和双脚，最终决定还是向其他的编辑伸出无助的双手。对不起，不知不觉中买了这么多东西是我的不对，拜托帮帮忙吧！m(_ _)m







新作发售表

汇率 2007.02.28

100 美元	774.09 人民币
100 日元	6.5363 人民币
100 欧元	1023.66 人民币
100 港币	99.07 人民币

网站调查 在新的一年里你最想得到的游戏主机是什么？

名次	投票选项	票数
1	PS3	3758 票
2	X360	2659 票
3	PSP	2446 票
4	Wii	2297 票
5	NDS	1877 票
6	PS2	624 票
7	NGC	264 票
8	GBA	227 票
9	Xbox	207 票

投票截至 2 月 28 日

近期导游

在春节期间，由于《宿命传说 2》和《怪物猎人 便携版 2nd》的双重冲击，最幸福的肯定要属PSP玩家。尤其是后者，新老猎人在经过数十天的技术修行、装备精锻后，真正的挑战从 3 月才刚刚开始。作为 NDS 玩家当然也不要羡慕，因为"钢之魂"已在 3 月 1 日点燃，之后还有首度进入即时战略领域的《圣剑传说》新作《圣剑传说 玛娜之英雄》以及以任天堂旗下人气角色"耀西"为主角充满童趣的《耀西岛 DS》等值得关注的游戏推出。次世代方面，近期PS3 上最受关注的游戏无疑是梦之组合《高达无双》，而 X360 版《幽灵行动 尖峰战士 2》也已经蓄势待发。

对于PS2 玩家而言，近乎一个月的沉寂似乎正在等待着一场暴风雨的到来，而这场暴风雨正是即将在3月 16 日发售的SCE新生代重量级动作游戏《战神 II》，希腊神话之门终于再度开启。

重点推荐

超级机器人大战 W

姗姗来迟！经过了漫长的等待后，"机战饭"终于迎来了这第一款登陆NDS平台的《机战》作品，虽然游戏的系统沿袭自 GBA 版的《机战 J》，但机能的提升也让本作的战斗画面大幅度进化，追力倍增。不仅如此，双屏幕、触控笔、上下部剧情衔接等新特点都让这部新《机战》充满了新鲜感。相信即便是失去了众多熟悉的UC年代《高达》系列"作品，本作也依然能让所有玩家热血沸腾。

高达无双

惊喜！？或许没有人想过在PS3 上登场的第一款"《无双》系列"作品会是如此的与众不同，上演这第一出次世代上"一骑当千"、"无双乱舞"的主角不是三国、战国时代的英雄，正是我们的"高达"战士！凭借强大的次世代演算机能，游戏将"《无双》系列"超绝的爽快感与机器人所特有的速度感结合在一起，RX78、Zeta、ZZ、神、零式飞翼、Turn A……他们将在PS3上完成不可能完成的任务——"千机斩"！



战神 II



凭借酣畅淋漓的战斗、精彩的故事情节，前作《战神》成功博得了所有动作玩家的好评，因此这款续作一经公布就备受玩家期待。本作的故事将延续前作的剧情，刚成为新的战神的奎托斯再度踏上冒险旅程，直至世界的尽头以寻找命运女神三姐妹。除了大家熟悉的"浑沌之刃"，游戏还将加入更多的武器和招式以增加战斗的丰富性，此外还有如翅膀、天马等新的道具，让游戏过程变得更为精彩。

2007 年 3 月 3 日 —2007 年 3 月 31 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
6	**横行霸道：罪都故事**	**Grand Theft Auto：Vice City Stories**	**Rockstar Games**	**ACT**	**19.99 美元**
6	火爆狂飙 统治者	Burnout Dominator	EA	RAC	39.99 美元
8	喧哗番长 2 全灭	喧哗番长 2～フルスロットル～	Spike	AVG	6800 日元
8	雨格子之馆	雨格子の馆	日本一软件	AVG	6800 日元
13	**战神 II**	**God of War II**	**SCEA**	**ACT**	**49.99 美元**
13	合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99 美元
15	棉球方块历险记	スポンジ・ボブ	THQ	ACT	5800 日元
20	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99 美元
21	三国志 11 with 威力加强版	三国志 11 [illegible] アップキット	Koei	SLG	9800 日元
21	**无双 大蛇**	**无双 OROCHI**	**Koei**	**ACT**	**6800 日元**
21	噗哟噗哟！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800 日元
21	**银河游侠 导演剪辑版**	**ローグギャラクシーディレクターズカット**	**SCEJ**	**RPG**	**3980 日元**
22	蔷薇少女 祷告庭院	ローゼンメイデン ゲベートガルテン	Taito	FTG	6800 日元
26	荣誉勋章：突击先锋	Medal of Honor：Vanguard	EA	FPS	39.99 美元
27	拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A · AVG	29.99 美元
29	人面鱼 2 北京原人育成工具	シーマン 2 北京原人育成キット	SEGA	SLG	5800 日元
29	**王国之心 II 最终混合版＋**	**キングダムハーツ II ファイナルミックス＋**	**Square Enix**	**A · RPG**	**7980 日元**
29	北斗神拳～审判苍双星 拳豪列传～	北斗の拳～审判の苍双星 拳豪列传～	SEGA	FTG	6800 日元
29	**新牧场物语：完美无暇人生**	**新牧场物语：ピュアイノセントライフ**	**MMV**	**SLG**	**6800 日元**

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
8	**强力扣杀 3**	**Power Smash 3**	**SEGA**	**SPG**	**6980 日元**
15	拳击之夜 3	ファイトナイト ラウンド 3	EA	FTG	6980 日元
20	**上古卷轴 IV 湮灭**	**The Elder Scrolls IV：Oblivion**	**Bethesda Softworks**	**RPG**	**59.99 美元**
22	混沌迷雾	ミスト オブ カオス	Idea Factory	SLG	6800 日元
29	胜利赛马 7 极限 2007	ウイニングポスト 7 マキシマム 2007	KOEI	SLG	7200 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
6	火爆狂飙 统治者	Burnout Dominator	EA	RAC	39.99 美元
13	使命召唤：胜利之路	Call of Duty：Roads to Victory	Activision	FPS	39.99 美元
13	**波斯王子 宿敌之剑**	**Prince of Persia Rival Swords**	**Ubisoft**	**ACT**	**39.99 美元**
20	**幽灵行动 尖峰战士 2**	**Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2**	**Ubisoft**	**FPS**	**39.99 美元**
20	**VR 网球 3**	**Virtua Tennis 3**	**SEGA**	**SPG**	**29.99 美元**
21	三国志 VIII	三国志 VIII	Koei	SLG	4800 日元
21	噗哟噗哟！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800 日元
21	**瑞奇与叮当 5 激突！德速卡银河的超微军团**	**ラチェット＆クランク 5 激突！ドデカ银河のミリミリ军团**	**SECJ**	**ACT**	**4980 日元**
21	炸弹人乐园 便携版	ボンバーマンランド ポータブル	Hudson	ACT	4800 日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
5	**马里奥聚会 8**	**Mario Party 8**	**Nintendo**	**ETC**	**49.99 美元**
8	炸弹人乐园 Wii	ボンバーマンランド Wii	Hudson	ACT	5800 日元
8	光速蒙面侠 21 赛场上的最强战士们	アイシールド 21 フィールド最强の战士たち	Nintendo	SPG	5800 日元
13	波斯王子 宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	59.99 美元
13	泰戈伍兹 PGA 高尔夫巡回赛 07	Tiger Woods PGA Tour 07	EA	SPG	49.99 美元
15	G1 骑师 Wii	ジーワン ジョッキー —Wii	Koei	RAC	5800 日元
15	**索尼克与秘密指环**	**ソニックと秘密のリング**	**SEGA**	**ACT**	**6980 日元**
15	棉球方块历险记	スポンジ・ボブ	THQ	ACT	5800 日元
20	教父：黑手党版	The Godfather：Blackhand Edition	EA	SPG	49.99 美元
21	三国志 11 with 威力加强版	三国志 11 with パワーアップキット	Koei	SLG	9800 日元
22	汽车总动员	カーズ	THQ	RAC	5800 日元
29	目标！！钓鱼大师	めざせ！！钓りマスター	Hudson	SLG	4800 日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
8	**耀西岛 DS**	**ヨッシーアイランド DS**	**Nintendo**	**ACT**	**4800 日元**
8	哆啦 A 梦 大雄的新魔界大冒险 DS	ドラえもん のび太の新魔界大冒险 DS	SEGA	TAB	4800 日元
8	**圣剑传说 玛娜之英雄**	**圣剑传说 ヒーローズ オブ マナ**	**Square Enix**	**RTS**	**4800 日元**
8	大人力检定	大人力检定	Konami	ETC	3800 日元
8	龙樱 DS	ドラゴン樱 DS	EA	ETC	4980 日元
15	主题公园 DS	テーマパーク DS	EA	SLG	4980 日元
15	乐高生化英雄	バイオニクル ヒーローズ	EA	ACT	4980 日元
15	**迷失蔚蓝 2**	**サバイバルキッズ —Lost in Blue 2—**	**Konami**	**AVG**	**4980 日元**
15	心跳回忆 Girl's Side 1st Love	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love	Konami	AVG	4980 日元
21	炸弹人故事 DS	ボンバーマンストーリー —DS	Hudson	A · RPG	4800 日元
21	龙珠 Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボール Z 遥かなる悟空传说	NBGI	TAB	4800 日元
21	蜡笔小新 DS 呼风唤雨 蜡笔涂画大作战！	クレヨンしんちゃん DS 岚を呼ぶ めってクレヨーン大作战！	Banpresto	ACT	4800 日元
22	**前线任务 1ST**	**フロントミッション ザ・ファースト**	**Square Enix**	**S · RPG**	**4800 日元**
22	SIMPLE DS 系列 Vol.13 突破异常气候！THE 暴风雨的漂移·合集	SIMPLE DS シリーズ Vol.13 异常气象を突っ走れ！THE 岚のドリフト・ラリー	D3 Publisher	RAC	2800 日元
29	漫游系列 Vol.1 横山光辉三国志 第三卷 ～三顾茅庐～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第三卷 ～三顾の礼～	ASNetworks	ETC	3800 日元
29	灼眼的夏娜 DS	灼眼のシャナ DS	Media Works	AVG	4500 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
5	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	59.99 美元
6	街头格斗：偶像	Def Jam：Icon	EA	ACT	59.99 美元
6	**幽灵行动 尖峰战士 2**	**Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2**	**Ubisoft**	**FPS**	**59.99 美元**
7	雷曼 疯狂兔子	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99 美元
20	**VR 网球 3**	**Virtua Tennis 3**	**SEGA**	**SPG**	**49.99 美元**
22	**装甲核心 4**	**アーマード・コア 4**	**FromSoftware**	**ACT**	**7800 日元**
29	绝对炙热 无限	アブソリュート ブレイジング インフィニティ	Idea Factory	S · RPG	6800 日元
29	使命召唤 3（日版）	コール オブ デューティ 3	Spike	FPS	6800 日元
27	拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A · AVG	49.99 美元

[城寨小百科]

拳中霸王，震靠华山

——浅探八极拳

[动漫游]

推荐动画 月面兔兵器米娜

妙文 大家一起来越狱

[Web Show]

我教老外学成语

世纪末奇迹

专题 小呀么小熊猫 烧呀么烧灶香



[美优馆]

Kinoshita Ayumi 木下亚由美

[休闲吧]

2007.3A Vol.24 ¥5.80元

ISBN 7-89491-469-X



LEVELUP 游戏城寨

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

LeveL 25 (2007.3B) 3月16日见！